

袖珍工具集锦
3D 没商量
网上奥斯卡
勇者斗恶龙 II (FC)
三国无双 (PS)
ENEMY ZERO (SS)

'97 5

魔法门英雄无敌 II
剑侠情缘
战网奇谭
NBA 篮球旋风
智冠(北京)公司访谈录

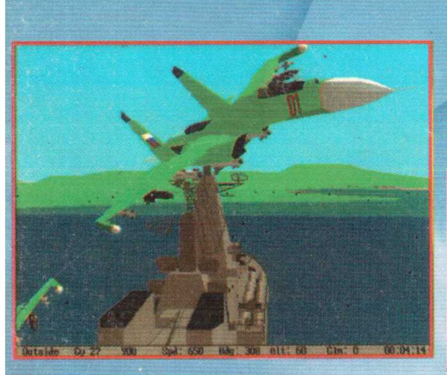
SU★27

THE MILITARY

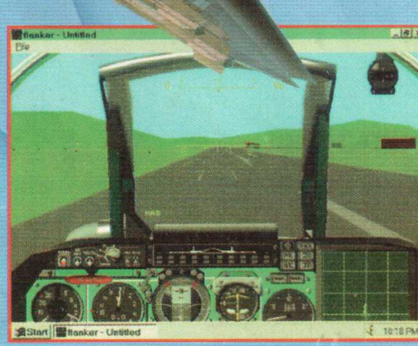
FLANKER™

FLIGHT SIMULATOR

苏27“侧卫”，
红星的骄傲！









上个周末编辑部的同志们去了一个有山有水的地方春游。大约是因为坐久了办公室，个别同志在“行至水穷处”向回走时已经累得找不着北，于是大呼要调档取记录。问之在哪里存的记录，答曰早晨起床时……

这里就是这样一群年轻人，不时用游戏语言点染着生活，更将自己的生活习惯渗透在游戏中。如果想了解他们，只需看看他们是怎样玩游戏的就差不多了。“搏派”兔子的故作潇洒与“狂派”乐水的一丝不苟，以及丹对胜负的极端重视都各有特色。我则保留着一些游戏在通关前的最终记录而并未将它们进行下去。尽管其中不少游戏的结局很精彩，但我以为过程更重要；对于结果，由于其未知故能留有一份美好想象，也多了一丝牵挂和怀念。更因生活本身让人不能不重视结果，难得有对过程的专注和陶醉，所以我不为单纯通关而游戏。有时我会调出记录回味昔日的游戏过程，也往往不无困惑地想：游戏过程中我们到底得到了什么？

记得在刚来编辑部时，为了更好地参悟游戏的玄机，我翻了若干书本，寻找古人今人国人洋人对游戏概念的阐释。有一本荷兰学者赫伊津哈的《游戏的人》令我神往已久，如今中文版终于面世，我却连随便翻翻的心情都几乎没有了。环顾左右，玩游戏的朋友也确有不少是越来越懒得读书了，这与受电视媒体那种常被指摘的不良影响如出一辙。

过去我常是看书“催眠”，而现在差不多是扔下手柄就睡。偶尔也找本《牛津格言集》随便翻翻，一两句话总还看得进去。什么？“最有趣的娱乐一定是最无意义的。”“只有当人充分是人时他才游戏，只有当人游戏时他才完全是人。”看来随便翻翻也避免不了思考，然而我的“大脑硬盘”仿佛有了坏道……

曾几何时我与朋友们交谈时象个“外星人”，因为我既不知道哪个国家又政变了，哪座城市变直辖了，也不清楚甲A联赛何时开战。后来我恢复了买报纸的习惯，也不骑车了；如此我能在每天上下班的地铁上随便翻翻报刊，总是聊胜于无。

当我回想游戏中的得与失时，头脑中总闪过尼采一段发人深省的话：“一件东西的价值有时并不取决于人们的收益，却取决于人们的付出——取决于你为它付出了多大的代价。”这也是随便翻来的。

你一定是经常随便翻翻的，于是你买了一本(怎么又来了?)……

AWEI



家用电脑与游戏机



(总第 33 期)

目 录

主　编: 赵震东
常务副主编: 孙百英
专栏编辑: 刘威 刘捷足 梁华栋 崔越
美术编辑: 宋志勇 单非 刘炜
责任编辑: 刘威
电　话: 编辑部 010-64064625
电子信箱: fcgm@fcgm.co.cn
WWW 主页: http://www.fcgm.co.cn
广告部: 010-64064624 转 13
发行部: 010-64064624 转 16
传　真: 010-64049342
读者服务部(捷径公司): 010-64067420
主办单位: 科学普及出版社
发　行: 北京市报刊发行局
订　阅: 全国各地邮局
刊　号: ISSN 1005-6793
CN 11-3450/TP
邮发代号: 82-622
印　刷: 人民教育出版社印刷厂
广告许可证: 京西工商广字第 0010 号
地　址: 北京市西城区旧鼓楼大街西绦胡同甲 13 号
邮　编: 100009
出版时间: 每月 13 日　定价 6.00 元

本刊如印刷质量有问题，请将残书寄回编辑部，我们负责调换

正文用纸：山东寿光造纸集团股份有限公司





文/吴波

97 东京电玩软件展开幕

4月4~6日,日本最大规模电视游戏软件展示会"东京 GAME SHOW'97. 春"在东京国际展示场召开。

本次展示会是继去年8月东京 GAME SHOW 召开后的第二次大规模软件展示会,各参展厂商纷纷亮出拿手好戏招睐顾客,爆炸性新闻接连不断。

世嘉公司展位尤其引人注目。定于今夏发售的3D格斗游戏《LAST BRONX》(东京番外地)的试玩版吸引了不少女性玩家,而著名街机游戏《世嘉观览车冠军赛》也宣布今秋将推出土星的移植版。世嘉另外还公布了一项"索尼克计划"(PROTECT SONIC),这是关于其招牌明星音速刺猬 SONIC 的土星移植计划。第一部作品是今夏发售的 SS 版《SONIC JAM》,据悉其中囊括了 MD 版《索尼克》系列的四部作品,并追加了许多土星版独特的新要素及水准极高的 DEMO。

柯纳米在宣布为 N64 开发 3D 版《恶魔城》后,更宣布了其招牌游戏《心跳纪念品 2》的 PS 开发计划,电影《心跳纪念品》的藤崎诗织扮演者吹石一惠亦登场与广大"心跳"迷会面。

卡普空展位最吸引人的莫过于《生物危机 2》了,恐怖的一角不断演示最新的冒险画面,卡普空亦决定为 PS 及土星移植 2 款游戏合集,其一名为《STREET FIGHTER COLLECTION》,其中包括了曾在 MD、SFC 及 3DO 上大受欢迎的"16 人街霸"及"16 人街霸 X";其二名为《DUNGEONS & DRAGONS》,是街机动作游戏精品的两代合集。

史克威尔的展台热闹非凡,《TOBAL2》的比武大会由日本头号种子选手笨笨丸主持,不少格斗高手跃跃欲试。《FF 策略篇》和《新浪漫沙加》的体验版令众 RPG 迷流连忘返,而史氏今夏另一杀手锏便是即将在 PS 上登场的《前线任务 ALTERNATIVE》,逼真的 3D 映像和震撼的战斗画面令参观者赞叹不已。

NAMCO 在展出《王牌战机 2》及《化解危机》后,正式宣布了《铁拳 3》的 PS 移植计划。至此,两大格斗游戏的新一轮对峙又为白热的次世代激战加了一些火药味。

另外,本次展示会上公布了 CESA 大奖评奖结果。本奖是由 CESA(电脑娱乐协会)主办,根据评委和玩家投票,选出 12 个游戏类别奖和 6 个部门奖。在本次 337 个候选作品中,世嘉的土星游戏《樱花大战》勇夺 3 个部门奖,当之无愧地荣获第一届 CESA 大奖。

类别	软件名	部门	软件名
ACT	超级马里奥 64(N64)	配角奖	樱花大战(SS)
SPT	十项全能运动会(SS)	主角奖	樱花大战(SS)
FGT	铁拳 2(PS)	音效奖	啪啦啪啦啪(PS)
RPG	勇者斗恶龙Ⅲ(SFC)	脚本奖	生物危机(PS)
SLG	达比特师 96(SFC)	画面奖	NIGHTS(SS)
PUZ	模拟史莱姆决定盘(PS)	程序奖	NIGHTS(SS)
AVG	生物危机(PS)	监督奖	樱花大战(SS)
RAC	马里奥赛车 64(N64)	新概念奖	啪啦啪啦啪(PS)
STG	VR 战警 2(SS)	新概念奖	口袋魔鬼(GB)
TAB	桃太郎电铁 HAPPY(SFC)	标准奖	勇者斗恶龙Ⅲ(SFC)
另类	纳姆科博物馆系列(PS)	第一回 CESA 大奖	樱花大战(SS)

美版 PS 降价 新型 PS 出笼

继日版 N64 降价后,索尼电脑娱乐公司(SCE)决定对美版 PS 大幅削价。

此番降价率最高的是英国,现价 129 英镑;北美现价最低,为 149 美元。究其原因,SCE 强调至 2 月 14 日止,PS 全球销量已达 1200 万台,月产量增加和原材料降价是 PS 降价的主要理由,另外日元贬值也是原因之一。

PS 已于去年 12 月在香港和新加坡等地正式开始销售,全球销售情况十分理想,日本国内已出现脱销现象。为此,SCE 再次调整 PS 的月产量,4 月是 135 万台,5 月计划达到 150 万台,以应付目前 PS 供不应求的情况。有消息认为日本国内 PS 降价需等至今年夏天,以目前的市场状况来看,日版 PS 暂不会降价销售。

在降价销售同时,SCE 首次推出可播放 VCD 的新型 PS,此番销售仅限除日本外的亚洲地区,包括香港、新加坡、泰国、马来西亚等地。新型 PS 周身白色,机体右上方印有 VIDEO-CD 字样,售价约 40000 日元。



《勇者Ⅶ》开发始动

ENIX继1月14日宣布为PS制作《勇者斗恶龙Ⅶ》后，又于3月13日召开记者招待会，《DQⅦ》的开发工作正式开始。

此次游戏开发阵容同《DQ》前六代无甚区别，除了担任角色绘制的鸟山明没有参加13日的新闻发布会外，其他的各部门负责人均亲临会场。

由于该系列前6部均以卡带为媒体，这次一改成为大容量的CD－ROM，再加上前不久SQUARE的《FFⅦ》余热未尽，业界对这款似乎唯一能与《FFⅦ》抗衡的作品十分感兴趣，各媒体纷纷报道并加以种种推测。

新闻发布会上，《DQ》之父堀井雄二表示《DQⅦ》的故事情节将和前几部作品有显著区别，游戏的世界观可能有重大变化，是否沿袭前作的“三部曲”形式也尚未确定。由于使用了CD－ROM的大容量，堀井认为《DQⅦ》无论在游戏画面及音响效果等方面均会有明显突破，游戏中有可能时常穿插高水准的DEMO画面。但堀井再次强调RPG游戏的精髓在于其令人欲罢不能的内在魅力，《DQ》系列不同于《FF》系列重视电影般的观看效果，“体验故事”是《DQ》同《FF》最明显的区别。在游戏画面处理上二者也不尽相同，《DQⅦ》也打算使用POLYGON制作DEMO影像，但不完全依赖POLYGON技术，要体现出《DQ》系列的趣味性。谈及《DQⅦ》的发售日时，堀井表示也许能在98年夏推出，但也可能推迟到98年冬。另外堀井透露，他还希望为N64制作《DQ》系列的作品，如果可能，64DD的《DQ外传》的计划将付诸实施。

担任《DQⅦ》音乐制作的杉山行一先生曾经说过：“《DQⅠ》诞生以来的11年，我的人生围绕着《DQ》展开。”他此番对CD的大容量十分满意，意欲将游戏音乐提高到一个新的水准。他打算采用PS内藏的音源作为游戏音源，CD音源会使人游戏时产生不舒服的感觉。

制作人千田幸信对《DQⅦ》的销售充满信心。他预测在98年，日本PS的普及率达1000万台以上，而《DQⅦ》大概可以卖出其主机拥有量的一半。《DQ》系列中，目前创下销售记录的是FC版的《DQⅢ》，达到380万部。这款《DQⅦ》是否能创下500万记录，我们拭目以待。

《樱花大战》将制成动画片和歌剧



土星的大作《樱花大战》近日已决定将被制成动画片及歌剧。

据悉，该动画片名为《樱花大战·樱华绚烂》，将由世嘉公司，BANDAI公司及电视动画制作公司ANIMATE FILM共同推出。影片将以游戏故事发生前的时代为背景，着重描写花组诞生前各成员的情况及轰雷号战舰的开发秘闻，影片预计为四部连续作品，每部作品30分钟左右，其中第一部将于今年10月推出，之后隔月推出一部。

在3月18日的新闻发布会上，《樱花大战》的主要制作者之一广井王子表示，在制作游戏的同时就已开始策划动画片的制作。时隔一周后，广井又透露今夏将公演由《樱花大战》改编的歌剧。歌剧由日本放送协会主办，演员阵容将由游戏中原班配音演员出任。横山智佐，田中真弓等著名配音演员将身着游戏角色的服装，在舞台上载歌载舞。广井先生对这次公演十分期待，他说自己从孩提时代就很迷恋歌剧，打算将毕生精力投入到舞台指导事业中。这次《樱花大战》帮助自己完成了这个夙愿，心中激动不已，他表示将作为一个普通观众观赏这部歌剧。

HUDSON正式加入PS

3月14日，著名软件公司HUDSON正式宣布加入索尼PS的软件制作群，计划于今秋推出3款软件。

HUDSON一直为SFC、N64及SS制作软件，这次加入索尼无疑是PS玩家的福音。以制作《炸弹人》、《桃太郎电铁》和《天外魔境》等系列闻名的HUDSON，目前计划为PS制作7、8款软件，而率先在今秋推出的3款游戏虽具体不明，但据HUDSON称以动作和格斗游戏为主。HUDSON的软件制作水准之高玩家有目共睹，其前不久为SS制作的《天外魔境——第四默示录》可以说将SS的动画播放机能发挥得淋漓尽致，而在仔细研究了PS的机能后，HUDSON表示有希望将游戏制作水准提高到一个更高的阶段。





由 K2 Interactive 最近推出的这套"口头指挥官"(Verbal Commander)为电脑玩家带来了全新的游戏控制途径。

电脑游戏已经变得越来越复杂，游戏控制也渐渐不是一支摇杆四个按钮可以应付的了。键盘指令一般是用于模拟飞行游戏，不过对于当今最新的游戏如《机甲战士Ⅱ》和《恐惧》，键盘指令也必不可少。解决的办法之一是用多按键的游戏杆或手柄，另一个办法是用语音识别系统。K2I 的 V.C. 就是这样一个系统，它专门设计用来配合 WIN95 或 DOS 下的游戏控制。

说话！指挥你的电脑

V.C. 通过一块使用单 IO 地址的 8 位 ISA 界面卡与电脑连接，卡上亦有用于连接麦克风及键盘的插座。一副头戴式静噪麦克风也包括在产品包装中。在插好界面卡并在 DOS 下安装了系统软件之后，你就可以使用软件包中附带的指令文件，当然也可以自己创建。指令文件中包括命令名及对应的键盘指令，然后你需要用麦克风"训练"一下"口头指挥官"。整个过程十分简单，在 WINDOWS 环境下亦如此。每个指令文件最多可包括 20 个命令名，对于各个游戏来说应该是足够了。

最重要的问题是让它工作。V.C. 在流行的游戏如《雷神之锤》、《古墓丽影》、《恐惧》及《机甲战士Ⅱ》等等游戏中都干得很出色。当然，V.C. 也会把一个指令误解为另一个指令，而且命令反馈也不是完全实时的，所以你不能指望 V.C. 能控制实时指令。不过在这种价格基础上，V.C. 倒的确提供了不错的语音识别技术。而静噪麦克风也能很好地屏蔽游戏音乐及声效等背景噪音，而语音指令可以很好地接收。

如果对这套售价 99.95 美元的装置感兴趣，请到 www.k2i.com 查阅详情。

LucasArts 与 Zone 携手网络"游"

卢卡斯已经选定微软的"网络游戏地带"作为其新游戏的网络对战服务器，这些刚刚发售或即将发售的游戏包括《超越法律》、《帝国生死斗》、《星际叛乱》及《死星战将Ⅱ杰迪归来》。《超越法律》将首先加入网路对战。

为实现游戏网路化，卢卡斯公司特意设立了一个多玩者游戏启动区，名为"叛军总部"(Rebel HQ，网址 www.rebelhq.com)，由此将把玩者导入该公司在"网络游戏地带"上设立的服务器。

据卢卡斯的总裁 Jack Sorensen 表示，其公司与微软对国际互联网上的多人游戏有许多共识。与微软建立合作关系的动机在于，"网络游戏地带"可以为玩家免费提供简捷稳定的联机场所用以参与卢卡斯多人模式的新游戏。而微软网络媒体集团的总裁 PeteHiggins 则表示，与卢卡斯这家处于领先地位游戏软件出版商结成伙伴关系表明，在线游戏已经向前跨越了一大步。通过"网络游戏地带"提供的完备功能，结合卢卡斯大受欢迎的游戏强片，这无疑将把玩家带到一个娱乐新水平上。



Sierra 发布 1997 年产品计划

四月

(1) 3D Ultra Mini Golf
(2) Hoyle Poker

五月

(1) Betrayal in Antara
(2) Front Page Sports: Baseball Pro '98
(3) Front Page Sports: Golf

六月

(1) Sierra Pro Pilot
(2) Outpost 2: Divided Destiny
(3) Birthright

八月

(1) Captives

九月

(1) Red Baron II
(2) Front Page Sports: Ski Racing
(3) Cyberstorm 2: Corp Wars
(4) Civil War Generals
(5) Demon Isle

十月

(1) 3D Ultra Pinball: The Lost Continent
(2) SODA Off Road Racing
(3) Lords of Magic
(4) Front Page Sports: Football Pro '98
(5) Front Page Sports: Trophy Rivers
(6) X - Fighters

十一月

(1) Quest for Glory: Dragon Fire
(2) Police Quest: SWAT 2
(3) Earthsiege 3: Future Wars

十二月

(1) King's Quest: Mask of Eternity



海外传真

◆电脑业界专递◆

美国国防部报告 推进信息战中的对抗

美国国防部最近公布了一个关于信息战的报告，报告说存在于政府和民间机构中基于网络的威胁极大，应该给予军事情报机构更大的权力来防止这类威胁并能够侦察到这些恐怖主义者。

报告提出要给国防部基金增加50亿美元拨款，以改善防卫电子战中的对抗手段，报告还提出了这种可能性：即国家安全局（NSA）可以自由监视在美国的公民。“目前，不允许情报机构去搜集美国人和他们活动的情报”。一位NSA律师说，“当你不能说清楚是国内的还是国外的攻击时，就需要有一套新的规则，因此你可以利用情报机构的资源来评价这种攻击。”

在目前的法律下，如果Citiband或IBM需要技术帮助以挫败网络入侵者，NSA就不能直接插手私人公司，但可以通过国家技术标准局(NIST)这个政府机构给他们帮助。

美国国家安全局(NSA)有巨大的预算购买精密的监测设备，跟小小的NIST相比，NSA的广泛设想比技术准备多得多。

报告还要求克林顿政府提出立法，建立法规发布政府行政命令，以明确国防部在保卫非国防部系统中所起的作用。这也涉及到修改计算机安全法案，捕获未授权的侵入者的信息(这是美国个人情报收集问题)和授权实行对入侵者的紧追不舍。

但是公民自由权利小组说，不能赋予NSA如此广泛的权力。

Win97恐怕要改称“Win98”

据微软公司近日宣布，新版Windows95(以前被称为Win97)在今年圣诞节购物旺季之前不会上市。这一消息传出，立即引起了纽约股票市场微软公司股票价格的下跌。微软公司说，新版Win95的测试版本（称为Memphis)将在今年7月问世，但正式版本什么时候上市将取决于用户反馈的情况和修改软件所需的时间。三月份，微软公司通知Compaq、Dell和Gateway等微机厂商说，新版Win95将不能及时交货，这些厂家将不能赶在圣诞节购物旺季前在机器中预装这种软件。微软官员称，推迟上市对Windows产品和硬件产品的销售都不会产生很大的影响，新版Win95的文件格式与WWW上的文件格式相同，增加了一个新版本的网络浏览器软件Internet Explorer 4。微软称，如果新版Win95能赶在今年上市，将被称为Win97，如果明年上市，就只好称为Win98了。

微软否认NT存在安全问题

微软官员日前公开否认Windows NT存在安全缺陷之说。据《华尔街日报》报道，美国《(EE)时报网络版》发布消息说，加州一位名叫杰里米．艾利森的程序员和其他计算机专家一起编写了一段命令，该命令使得计算机黑客在进入使用Windows NT的计算机网络后可以非法取得网络用户的加密口令。微软在得知这一消息后表示，这一问题并不严重，因为计算机黑客获得用户的加密口令后不能进入用户的计算机，黑客必须用其它方法将口令解密后才能侵入网络计算机。对于需要保密的用户，微软将向他们提供特殊的口令编码，以使黑客们无法解开密码非法侵入计算机。

含高速Modem的PC机将面市

全球家用电脑的最大厂商—佰德NEC公司与美国网络硬件厂商Robotics公司以及美国德州仪器公司(TI)三家联手，合作推出了突破56Kbps高速Modem新技术产品。

此产品采用Robotics公司X2技术，由德州仪器生产Modem芯片，成型的产品将预装在佰德NEC出产的PC机上。

据悉，这种具有高速Modem的PC机预计在97年第二季度上市。

Intel芯片面临K6芯片冲击

Intel公司在高档芯片市场的独霸地位将再次面临挑战，其下一代的PentiumⅡ芯片尚未问世，AMD公司就抢先一步于4月初推出了K6芯片。AMD新的K6处理器系列有233MHz、200MHz、166MHz等几种。PentiumⅡ的速度为266MHz。但据介绍，K6的实际运行速度可能与PentiumⅡ不相上下，并且价格要便宜25%左右。此外，K6的最大优点，是无需更改原来电脑的主板，直接更换处理器即可，而PentiumⅡ则需要重新设计主机板来适应其特定的要求。K6被认为是适用于移动应用的芯片。目前K6系列采用的是0.3微米生产工艺，今年下半年，AMD还将采用0.25微米技术。这可使K6进一步减少几何尺寸、降低能耗、提高速度(今年可实现主频300MHz)，并降低成本。



◘域内传讯◘

一九九七海峡两岸软件技术交流会

本刊讯：3月26日上午，新世纪饭店二层人声鼎沸，由中国国信信息总公司、台湾软件工业五年计划工作室等单位联合举办的一九九七——海峡两岸技术交流会在此隆重举行。多家台湾软件制作公司参与了此次交流会。会上，这些公司分别将自己的最新产品向与会的大陆软件商及新闻媒体展示，希望能够向大陆推广自己的产品。其中，世纪纵横公司尤其引人注目，该公司因出品《中国》等游戏曾名噪一时，这次又带来两款新游戏的演示版，《圣光岛》、《三国风云》，不久这两款游戏就可和大陆玩家见面。整个交流会在友好、热烈的气氛中进行。这次会议进一步增加了海峡两岸软件技术的交流。

金山剑侠情缘音乐会 4月13日在京举行

本刊讯：言情武侠游戏《剑侠情缘》上市的第二天，为庆祝这部大片上市，金山公司在北京中关村海淀剧院举办了一场别开生面的电脑音乐会，音乐会由北京音乐台著名主持人鹿林涛和徐冬梅主持，北京市演出公司协办。

刚开始，《剑侠情缘》音乐制作人罗晓音演示了金山公司运用电脑制作的美妙音乐，充分展示了让玩家赞不绝口的《剑侠情缘》音乐。接着北京著名的 MIDI 音乐制作人刘鹏演唱了自己运用电脑作词作曲的两首歌。然后，国内第一代萨克斯演奏家、有萨克斯之王美誉的范圣琪演奏了"回家"、"梁祝"、"人鬼情未了"等三首名曲，手风琴协会副会长陈兴福也来助兴，表演了"西班牙斗牛士"、"打虎上山"、"云雀"等曲目。最后，罗晓音和李莉压轴演唱了《剑侠情缘》的主题歌"笑问情缘"，全体演员演唱了岳飞的"满江红"，使音乐会气氛达到了高潮。

整场音乐会气氛活跃，赢得了观众二十多次掌声。这场由电脑公司举办的音乐会让观众领略了电脑的无穷魅力，展示了电脑音乐的美好前景。

第四届"电脑爱好者城"拉开帷幕

本刊消息：由《电脑爱好者》杂志社主办的第四届"电脑爱好者城"已经拉开帷幕，筹备活动正在紧张进行中。

"电脑爱好者城"活动迄今已经成功地举办了三届，主办者以"为大众服务，普及电脑知识"为宗旨，每次活动除了有国内外各大电脑厂商展示其产品外，还为普及电脑知识举办各种知识讲座和实践活动，并为家用电脑用户提供多种技术咨询与服务，因此受到普遍的欢迎。这次电脑城选址于北京展览馆，展会总面积近万平方米。时间定于7月16日至20日，方便了广大在校学生前往参加。据悉，联想、长城、方正、Acer、佳能等国内外著名硬件厂商及几大软件研发和销售公司都将在这里展示他们的产品。本届电脑城的服务项目包括：设立网吧、电脑音乐画廊、二手机信息交流中心及免费电脑门诊等。

届时本刊也将参加这次展会，7月，让我们相会在电脑爱好者城！

联网游戏好去处 网星咖啡屋落户中关村

本刊消息：由北京网星科技发展有限责任公司开办的网星电脑咖啡屋4月18日正式宣布开业，各电脑专业媒体的记者、电脑业界人士以及京城电脑爱好者的代表应邀参加了开业典礼。这个咖啡屋位于北京中关村，在这里人们除了伴着优雅的音乐品酒聊天外，也可以踱到隔壁享受一下电脑联机游戏的乐趣。咖啡屋拥有12台586多媒体电脑，全部联入了局域网。提供了"傲气雄鹰"、"毁灭公爵"、"足球97"等联机游戏，京城喜好电脑联网游戏的玩家这回有了一个互相切磋的好去处。据网星公司负责人彭军先生介绍，他们开办这个电脑咖啡屋的主要目的就是为了促进电脑知识的普及，为普通电脑爱好者提供实践和互相交流的机会，因此收费并不高。这里也为那些暂时自己没有电脑的初学者提供了一个上机的场所，成为京城电脑文化的一道新景观。

97金山好戏连台

本刊讯：4月12日，千呼万唤的《剑侠情缘》终于在北京、上海、成都、武汉、广州和福州等六大城市同时首发。金山公司这部投资百万、耗时一年的巨作终于与广大玩家见面了。在国内软件市场几乎被洋人一统天下的今天，金山公司的《剑侠情缘》首发式使人们看到了民族软件业的希望。

金山公司同时透露，继《剑侠情缘》之后，另外三款多媒体软件产品也将在4月中下旬一并上市，这三款软件是金山公司经过近一年时间对家用软件市场作了全面调查分析后开发完成的。分别是《金山词霸》、《金山单词通》和《金山书信通》。经历了国内软件市场十年风风雨雨的金山公司正走向成熟，从单一的字处理软件到办公、家用、娱乐软件全方位开发，金山北京公司的总经理雷军在首发式上不无感慨地说："我们刚刚开始了在新的跑道上起跑，我们目前所要作的就是加速，97年，对于金山公司和国内软件行业而言，一切才刚刚开始，好戏还在后面！"





◆电脑茶座◆

金庸与电脑

■文/方圆

时下《金庸群侠传》正值火爆，本人自感对金庸小说颇有领悟，而对电脑操作及编程一道也略有研究；但想天下凡事皆有触类旁通之可能，故将此二者结合的一点点儿心得献与大家。

杨过昔年在海潮之中练剑，木剑击刺之声越练越响，到后来竟然轰轰有声，响了数月，剑声却渐渐轻了，终于寂然无声。再练数月，剑声复又再响，自此从轻而响，从响转轻，反复七次，终于欲轻则轻，欲响则响。

学习电脑操作或编程，往往也有一个不断反复，不断升华的过程，程序设计最重要最精彩的，也是这种“欲轻则轻，欲响则响”的功夫。一般来说，每个模块不要写得太长，各模块的分工要明确，输入输出的关系要定义好，那么招与招之间相连，模块与模块之间相接，程序设计就可挥洒自如了。通用操作经验和程序模块可视为内力之源泉，越积累，功力就越深厚，你可将动力输送他人而自身无损；也可吸取他人的内力，在将来应敌时能做到镇定自若。但需留意，若自身的经验与功力不足，盲目吸取他人的内力则可能有害无益。

风清扬：学剑贵在一个“悟”字，绝不在死记硬背。等通晓了剑意，则无所施而不可，便是将全部变化尽数忘记，也不相干。临敌之际，更是忘得越干净越彻底，则越不受原来剑法的拘束。

其实计算机操作和编写程序同样重在灵活应用和不断创新，而不在于死记那些语法命令。初学者常为拷贝文件用COPY好还是XCOPY好而苦恼；然而高手们用起电脑、写起程序来，却是任意为之，信手拈来，真若行云流水，羚羊挂角，浑然天成。

杨过：“重剑无锋，大巧不工”八字，其中境界，远胜世上诸般最巧妙的剑招。越是平平无奇的剑招，对方越难抗御。比如挺剑直刺，只要功力强猛，威力远比一些变化奇妙的剑招更大。

当编程技巧达到某种境界时，你或许就会觉得，有时平铺直述的写法，比卖弄小聪明的技巧高明多了。又如常有的文章介绍Config.sys和Autoexec.bat的配置方法，但有的内容是相互矛盾，相互制约的。有时运行一些软件还不如什么都不配置更好。

艳赤霞：有的人剑术极高，但为争天下第一的虚名，出剑狠而不准，神形不能凝一。只知找人拼斗，不花时间多做自省的功夫，以至剑术无法更求突破。

对于程序设计而言，若自认为无惧于天下任何BUG，洋洋自得，而不求功夫上的无懈可击。编写程序时只追求一些华而不实的东西，则最终还是无法突破自我，终将败于一些自己程序引来的BUG之下。

令狐冲：天下武术变化万千，神而明之，存乎一心。不论对方的招式如何精妙，只要是有招，便有破绽……，即使我瞧不出破绽，未必便是真无破绽，只是瞧不出罢了。

有程序就有破绽（BUG），这是千古不变的真理，DOS也不例外，迷信和自满均不足取。用程序，写程序对于BUG的态度，能像令狐冲所说的那样，也就可以了。

（以下话语，本人杜撰，金庸小说，查无出处。但其中所涉及武功与金庸亦有关，故写进此文。）

以无招而破有招，那是不实之词，独孤九剑一共九式，虽各式并无定招，然对敌之时，敌有千万招，它便也有千万招，遇敌强而强，遇敌弱而弱，又怎可言无招呢？

凡天下武学，各门各派都有独门绝招，均是繁复无端，终不免落入下乘，独孤九剑化繁为简不彻，可算中乘。只少林始祖菩提达摩有若天外神人，创下七十二路少林武学，将“繁”之一字推到极致，的是上乘了。天地间万物，俱分两极，恰如宝剑双锋。达摩祖师将“繁”字推到极致，我便将“简”字也推到极致，创下一招武学。此招要诀，决不似《易筋经》那般冗长，只二字而已：拔剑！持剑者每日拔剑千次，百日之后，便可无敌于天下。达摩复生，或可避其锋；独孤九剑，只略堪一击。

我们学电脑，如果能通晓且精通各类软件，语言、图像、数据、排版等等，便有如学武之人学全少林七十二般绝技那样，然天下有此资质之人，三、五百年恐也不能出三、五个人。所以，我们何不妨专精一种软件？成为一种软件上的大师呢？可怕的就是样样都要学，却全不精通，这就难免落入下乘了。

编辑/崔越





玩家论谈

文化沙龙

我不想再玩游戏了

■文/孙嘉尉

“我再也不想玩游戏了”，看着现在众多的游戏软件，这个念头“腾”的闪了出来，倒不是说现在的游戏做得不精美，也不是因为价钱太贵，只是现在的游戏似乎有点……你们看看大红大紫的《C& C》的任务是什么？杀！让人头晕目眩的《雷神之槌》的任务又是什么？杀！能称得上“丽影”的莱拉(TOMB RAIDER)干得又是什么行当？还是杀！再看看，描写战争的游戏越来越多，不描写战争的游戏越来越少；格斗游戏大行其道，在SS、PS正火的同时又叫着嚷着把血腥带进“洁白”的PC(NOTE BOOK除外)。甚至有的公司为了游戏的“感观刺激”竟把国际象棋这本身就是为了取代战争而发明的游戏重新做成大肆杀戮的战场，我想如果西萨·班·达依尔(古印度宰相，国际象棋的发明人)在天之灵知道了这事，他在九泉之下已经闭上的眼睛也许会再睁开来的！《美少女梦工厂》、《卡耐鸡人生指南》等一类不“爆”的游戏越来越难寻觅到了，偶尔出来个《大航海时代》也是杯水车薪，暴力正充斥着游戏市场。

我们在极力制止暴力影视片影响青少年的同时，是不是也能对那些暴力游戏做些限制呢？它对青少年一样有着不良影响。也许你们没见着过，我可是亲眼看见两个小学生模样的孩子在打架时另一个小朋友不去劝架，而是学着“侍魂”里背景上那个裁判的样子，蹲个马步，撇着八字脚，嘴里念念有词。而一个“战士”在情急之下竟然使出了“HO YO GEN!”(街霸中肯和隆的“升龙拳”)(不过学学样子而已)并扬言要发“必杀技”！我们且先不谈他们是真打架还是闹着玩假打，光是那“升龙拳”就够吓人的，想当年我们小时候哪用过这招术，最多扬把沙子什么的，真乃“后生可畏”。看着小学生幼稚的模仿也许我们会发笑，可笑过之后呢……这是怎样的悲哀呀！

游戏之所以被人们喜爱，我想其迷人之处就在于它能让人完成一些现实中做不成的事；满足人们在现实社会中不可能实现的幻想(在精神上)；能让人在有生之年体会不同的人生滋味，这就决定游戏不仅是去表现战争、暴力，还有很多很多有待于我们去开发。

《仙剑》之所以成功，就在于它不仅给人“英雄救美”的成就感和扑朔迷离的情节，更重要的是它所表现的那一段“剪不断，理还乱”的情。只有真情才能真正打动人，单靠精美的画面和刺激的打斗是不行的，这点我想是值得大多数游戏开发商思考的。

也许有人说“动作”游戏是电子游戏的主流，这从FC时代就确立了，我玩的第一个游戏就是《街头小子》。但我想这一点是由于当时硬件条件的限制，如存储量小，运行速度慢等。可现在不同了，随着计算机技术的飞速发展，这个观念也该转变转变了，如果仍然让格斗和战争游戏成为VR游戏的主流，我想在铺天盖地的这类游戏影响下，可能会培养出一些好斗者，甚至战争狂人。说不定哪天，人人在街上发“波动拳”；或用“鼠标”点着真正的坦克、飞机去“命令与征服”。

可能有人说我把这类游戏形容得太可怕了。其实不然，“星星之火，可以燎原”。适量的格斗、战争游戏不会有什么坏处，甚至能让人用游戏宣- 泄心中的不快和一展自己的聪明才智。但物极必反，这类游戏太多甚至达到了“滥”的地步，它的作用就不会这么积极了。所以我建议把这些“星星之火 ”限制在一个可以控制的范围之内，不让其成燎原之势，同时大力开发其它类型的游戏，那样电子游戏才会真正发出璀璨的光芒。到了那时，我一定会重新拿起手柄的！

编者后记：

文化沙龙栏目创立以来，一直深受读者的喜爱和支持，为了更贴近于读者，使该栏目办的更生动活泼，文化沙龙一直都没有固定作者，所有文章均从读者的投稿中选取。但由于该栏目版面有一定的局限，故对投稿有一点小要求，特此声明，搞稿文化沙龙栏目的文章内容一定要与电脑或游戏有关，且字数最好不要少于1500字，否则文章只能割爱！

编辑/崔越



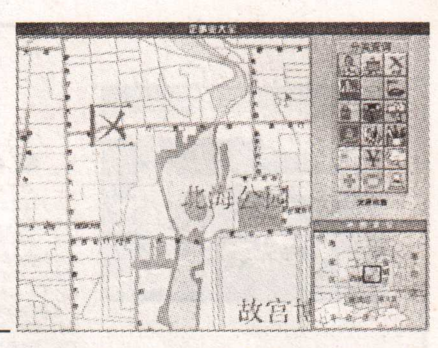
电子导游

北京通 97

出版：长地计算机公司

制作：长地计算机公司

■文/亚东



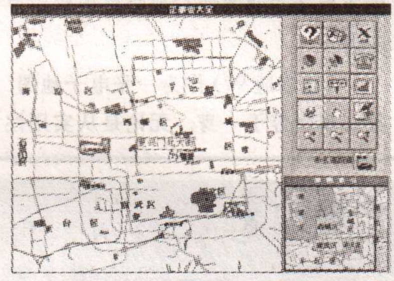
北京是举世闻名的历史文化名城，50万年前我们的祖先"北京人"就在这里生息繁衍。早在3000多年前，这里就成为燕国的都城－蓟，历史上许多朝代都在这里建都，可谓历史悠久，文化灿烂，既是古老的帝都，又是世界名城。城内有雄伟堂皇的新老建筑，色彩相异的都市街景；京郊山青水秀，地貌多变，造就了众多的天然风景资源。北京那丰富的历史遗迹和壮丽的自然景观吸引着中外成千上万的游人。近年来，北京在政治、经济、文化、商业、旅游、交通等方面得到了迅速发展，城市基础建设发生了巨大变化，京郊的旅游资源也正得到广泛的开发。作为一款多媒体信息光盘，《北京通97》可以使您更透彻的了解北京，成为您的向导。

伴随着老北京人熟悉的京腔京韵，拉开了《北京通97》的片头画面，由"北京之窗"、"旅游休闲"、"公用信息"和"企事业大全"四大模块组成的北京大众地理信息系统把您带进了"信息世界"。

"北京之窗"弹出的"京"字画面，从八个方面－地理气候、古城简史、文化教育、交通概况、经济建设、行政区县、文化北京、商业服务，向您介绍了北京概况。

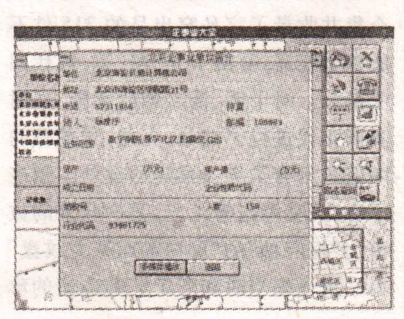
打开"旅游休闲"可见名刹古寺、人文文化、名胜古迹、郊野、公园五个大图标，当您激活其中任一图标，展现在您面前的是一幅北京郊、市区景点分布图，每个景点都以图文并茂的形式向您介绍该景点的历史、特色、并附有公共汽车到达车次。例如：单击"颐和园"字样，美丽的颐和园全景即展现在您面前。这张光盘存贮了120多个旅游名胜景点。

在"公用信息"中可任意查询"市内电信电话"、"公共交通"、"列车时刻表"、"民航时刻表"、"国际电话区号及时差"、"全国邮编及长话区号"等内容。



打开"公共交通"，可查到北京100多条公共汽车线路上行、下行、各个站名。"乘车路线"菜单下只需输入起始站和终点站，几条可供您选择的乘车路线就显示出来。它可以清楚地告诉您哪趟车，在哪站换车，又换乘哪趟车可到达终点站。此外，旅游专线车路线和地铁与公共汽车换乘车次在"公共交通"中也可以查到。

在火车时刻表和民航时刻表中，

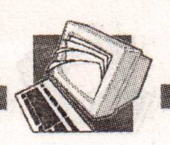


可查询从北京始发和起飞的车次及航班，包括国际航线及到达时刻等。从"火车售票处"中可查到每个售票点的地址、电话及所售车次。

打开"企事业大全"，一张北京市1：2.5万电子地图即展现在您面前，通过拉框放大窗口和移动窗口，可以显示北京市区300多条街道和胡同。

如果要查图上的某一路名，只需击活"路名查询"键，再双击所要查询的路，醒目的路名即展示在这条闪烁的路旁。如果知道路名，不知其具体位置，激活带有"长春街"小标的功能键，按汉语拼音排列的街名菜单即自行弹出，您可输入街名或任选菜单中街名系统即可显示该路位置。

电话查询、综合查询和分类查询是"北京通"的核心部分，在"北京通"光盘中存贮了北京市16万家企事业单位的基本信息，包括名称、地址、电话号码、邮编、法人、职工人数、经营范围等。如果用户只知道某个单位电话，可通过"电话查询"，马上得到该单位通讯地址及其它基本信息。用户也可以进行模糊综合查询。只需输入上述信息中的任一项关键字，系统马上列出所有符合查询条件的单位名录，从中选择您要寻找的单位，立即显示该单位的详细信息及所在地理位置。分类查询，系统将企事业按行业代码分为16类。它们是：党政机关、宾馆饭店、科研机关、交通运输、商场购物、大中学校、服务业、旅游景点、企业、文化艺术、饮食餐馆、银行金融、邮电通讯、





医院诊所、娱乐场所、公司等。每一大类可细分若干小类。如：宾馆饭店中分为星级饭店与普通饭店。您如果查询星级饭店，不仅可拉出所有星级饭店名录，还可以在电子地图上显示出这些单位的地理位置图示点。单击某个图示点，即显示出该点的单位名称、地址、邮编和电话。不仅如此，系统还可以将综合查询或分类查询的结果按邮签的形式打印出来。

“增加修改应用点”，是专为用户添加自己的客户位置与基本信息提供方便的。您如果需要建立自己客户数据库，可先在“应用点编辑”中击中“增加应用点”，然后地图上标出需增加的点位，在弹出的对话框中，输入单位名称、地址、邮编和电话号码几项，确认后再激活“用户点”，图上即可显示带小红旗的点标，这些自建的客户点位与光盘中原有的企事业点位很容易区分开。

“企事业形象多媒体播放”是“北京通”的又一重要功能，它将企事业形象通过动态的图像与视频展现在用户面前。

《北京通 97》作为一张电子地图，集多项内容于一身，无论是从实用性还是从知识性上看都具有一定的水准，但它也存在着一定的缺点，例如，本光盘作为多媒体出版物，忽略了光盘的声效部分，仅仅在光盘的开始部分加入了一小段音乐，而在光盘的其它部分并无一点声音，也许这是因为制作者对光盘制作的侧重点不同吧，不过这样一来光盘就少了许多生气和情趣，这确实是令人遗憾的地方。不过，我们更应看到它的长处－实用性。相信您会通过《北京通 97》对北京有一个全新的了解和认识，无论是工作上还是生活上。





中国陶瓷

——景德镇瓷器

出版：人民美术出版社
北京银冠电子科技公司
制作：北京银冠电子科技公司
配置：486/8M/Win3.X

■文/国安

陶瓷是我国历史长河中一颗灿烂的明珠，它英文名为 China，与中国同为一个词，可见其在我国文明史的地位。中国陶瓷的历史与文化几乎是相伴而生的，从原始社会半坡文化时期的人面鱼纹盆到明清彩瓷，从北京的林东到南方的合浦，每一个时期的代表作都闪烁着人类智慧文明的光芒。景德镇，这个位于江西省东北部的城市，以其丰富的瓷土、耐火材料、温和的气候和众多的河流，创造出无数精美陶瓷，在我国陶瓷史上有着极其重要的地位，从而获得了瓷都的美誉。

银冠公司出品的《中国陶瓷——景德镇瓷器》以景德镇为中心，介绍了我国陶瓷高度发展的四个时期（元、明、清、近代）的代表作，表现了前后 700 多年，我国陶瓷美术的高度成就。全集共收录了官私窑出品的 315 件不胜精美瓷器，分属于元、明、清、近代四个部分。对于明、清二朝的彩瓷，还对其按年代进行了细分。元代，景德镇的陶瓷艺术有了突飞猛进的发展。创造了青花、釉里红等工艺。其中收录的被称为“枢府釉”的“卵白釉印花龙纹盘”等一批代表当时和彩工艺和造型的珍品。明灭元后，大力发展工业商业，创建了豆彩，青花釉里红等工艺，加上当时官窑众多，又不惜工本，对我国陶瓷制作产生了深远影响，景德镇也因此发展成瓷都，当时众多的精品，也都收录在本集中，并对其具体造型作了说明。到了清朝，特别是康熙、雍正、乾隆三代是彩瓷艺术发展的黄金阶段，不但进一步发展了青花、釉里红和豆彩，还创建了五彩以及精美的珐琅彩和粉彩，使陶瓷艺术达到顶峰。如康熙时的“五彩龙纹盘”，它以白釉为底色，中心一条红龙几乎占据了整个盘面，四周绿黄紫色流云围绕，其制作精细、釉色明净，实乃五彩瓷中的上乘之作。整张光盘收集的瓷器都有具体说明和出处，画面为 32K 色以上，色彩丰富，配上中文讲解，使读者能充分了解我国精湛的陶瓷艺术。美中不足的是本张盘对机器要求较高，在 486 下运行的速度让人难以忍受。



金山词霸



出　　品:金山软件公司
制　　作:金山软件公司
运行环境:486/8M/Win3. X

■文/CY

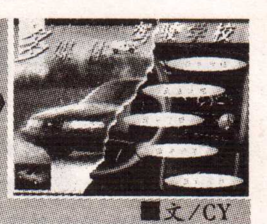
金山词霸是一套内容丰富的多媒体英汉双向词典软件。区别于目前市场上大多数电脑词典软件,金山词霸的最大特点就是单词量大,内容丰富。

随着多媒体技术的迅速发展,现在的光盘也越作越好。进入金山词霸的安装界面,其简单的操作和精美的图像立刻吸引了我的注意。该光盘采用了一种独创的技术把众多的内容压缩到原来的二十分之一,使用起来非常方便。作为一款真正的词典软件,词霸中不仅单词量大,而且解释详细;有例句,并收录了短语和习惯用语。其中还包括大量最新的 Internet 的词汇,使笔者大开眼界。

图文并茂是这一类光盘的共同特点,该词霸也不例外,为了做到发音标准、清晰,这里全部采用了老外的真人录音,听起来非常悦耳,毫无生硬之感。

该词霸中还嵌了一套汉字平台,可以直接在英文环境中显示中文。整体来说,金山词霸应该算是一款相当不错的有声词典,具有较强的实用性。

家中的驾驶学校
——《多媒体汽车驾驶学校》



出品:河南音像出版社
制作:河南先博多媒体技术公司
配置:486/8M/Win3. X

■文/CY

去学车,几乎成为了每个都市人的口头禅,可见拥有汽车,驾驶汽车已经成为当今都市的一种时尚。随着希望拥有汽车,驾驶汽车的人数的增加,汽车驾驶学校如雨后春笋般迅速增加。但由于时间精力有限,很多人都无力去专心学车。先博公司制作的一款《多媒体汽车驾驶学校》也许会对那些想了解汽车驾驶基本常识的人有所帮助。

随着一阵激烈的摇滚后,一幅动感十足的红色法拉力跑车出现在屏幕上。在主画面点击一个红色汽车图标后还会见到数十种世界名车,像"奔驰","劳斯莱斯"及欧洲名车"宝马"等。

主画面上共分驾驶技术、汽车原理、交通法规,模拟驾驶和驾驶考试等几部分。每一部分都声文并茂,除了详细的讲解外,很多地方还加插了三维动画的现场演示。最后的驾驶考试更是别开生面,当你回答正确了微机提问的有关驾驶的基本知识后,会得到一份"先博驾驶执照"。怎么样,是不是很有趣?

让你的电脑动起来



制　　作:北京希望电脑公司
出　　品:北京希望电脑公司
运行环境:486/4M/SB+Win3. X

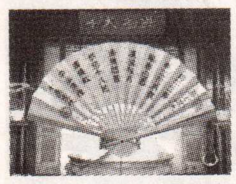
■文/小炜

朋友,不知你是否还记得电影《玩具总动员》中的精彩场景,不知你是否曾为精美的游戏过场感到惊讶。您可知道所有这一切都归功于三维动画的制作。三维动画的制作,在电脑行业迅猛发展的今天,已不是遥不可及的事情了,美国的 Autodesk 公司制作的 3D STUDIO 简称 3DS 软件,将在 PC 机上进行三维动画的制作变成了现实,并且许多地方已经可以和工作站相媲美了。如今电脑业界的价格大战,为我们广大的 3D 爱好者提供了优越的硬件条件,但由于 3DS 这个软件里包含了许多令人难懂的命令和参数,并且目前这个软件并没有汉化的版本。再加上市场上的参考书都大同小异,例子单一,学习起来使人们感到相当的枯燥和乏味。不过,告诉大家一个好消息,由希望电脑公司推出的《起点－3D Studio 电脑三维动画全面速成》多媒体教学软件,将使您在学习过程中轻松过关,快速成为 3D 高手。

光盘共分"内容简介"、"初级入门"、"实例训练"、"作品欣赏"四大部分。在"内容简介"中介绍了本光盘的使用说明及光盘结构等。"初级入门"中简单介绍了 3DS 的使用范围和菜单的基本使用说明及制作三维动画的基本过程和简单步骤,为下一步的学习打下基础。本光盘最实用最重要的当然也是最精彩的部分要数"实例训练"了,它分"造型训练"、"材质训练"、"动作训练"三大部分。以实战的形式进行教学,避免了以前书本上的长篇说教,增加了读者对 3DS 这个软件的感性认识,提高了读者的趣味性。通过制作"转动的字母、镀金茶壶、金秋的阳光、落叶变形虫、星球大战等 17 个例子,深入浅出地对 3DS 的各项命令和参数进行了说明,使读者从中能够了解 3DS 的使用技巧和 3DS 各个模块的作用。最后在光盘"作品欣赏"中可以看到到大量作者近期制作的作品,使您在欣赏作品的同时,得到启迪,开阔视野。

希望您通过对这张光盘的学习,在不久的将来,能制作出属于自已的 3D 动画作品来,给您的电脑注入一些生气与活力,让您的电脑动起来。





高山流水觅知音

—古代音乐赏析之《十大名曲》

制作：河南先博多媒体技术公司

配置：486/8M/Win3.X

不要认为该光盘是一张音乐CD，它是一张由先博公司开发的软件光盘。进入软件后首先便被传统风格的界面吸引住了，一个古色古香的客厅：一张条几、一盆假山、一张圆桌、几幅字画，还有以狂草书写的对联，整个布置无不透出丰富的传统内涵。

一把展开的折扇上列着所选曲目的名称，只须点击相应的曲名，便可以进入曲目，聆听音乐、欣赏画面。

俞伯牙在江边抚琴，唯钟子期从中听懂山之雄浑、水之幽深。因此二人结为知音，随着乐曲的跌宕起伏，画面变幻出高山入云、水流潺潺的情景；春江明月初升，一叶扁舟，一点渔火，在月下随水漂浮。江舟上飘来阵阵乐声，让人感到一片安宁祥和；寒梅迎霜傲雪，疏影弄月，暗香轻度，清奇挺拔；离乡背井的凄凉中夹杂着离别后的思念，如泣如诉；身陷十面埋伏，耳听四面楚歌，空有拔山之力，可惜英雄气短，别姬身刎，痛何如哉；秋月秋风秋夜长，只影徘徊思故乡，如此寂寞，卿以堪；自嵇康辞世，从此而绝的广陵散；再现当年聂政刺王的侠肝义胆，今人有幸得闻，可谓幸甚……

为了使画面同曲调和谐，全部画面都使用电脑制作出水墨画效果，并根据曲调的变化或浓黑、或淡彩，力求再现作品的意境。乐曲背景的详述，更让我们沉浸在浓厚的历史氛围中。

文/听风楼主

中国古代玉器精萃



出　　版：人民美术出版社
　　　　　北京银冠电子科技公司

制　　作：北京银冠电子科技公司

运行环境：486/8M/Win3.X

■文/国安

玉，一直以其晶莹、无瑕和恒久的价值所著名，自古就为众人喜爱。做为身份地位和财富的象征之一，玉器的发展也随我国文明的发展而发展，不同时期的精美玉器记录下它所在阶段人们的审美观念。北京银冠电子科技公司出品的《THE BEST OF ANCIENT CHINESE JAPEWARE》(中国古代玉器精萃）是张介绍我国玉器及其发展的光盘，全盘界面、讲解和文字标准都为英文，意在向全世界介绍我国的玉文化。它首次以多媒体形式向海内外展示了中国古代玉器的精品，盘中总共收录了200件玉器，都配以彩色照片和文字说明，它们是从《中国玉器会集》的2000多件珍品中挑选出来的，主要出自故宫博物院、南京博物院、陕西省历史博物馆，件件价值连城，有的甚至是"镇馆之宝"，是我国古代玉文化高度浓缩的珍品，具有极高的欣赏和收藏价值。

全盘所载录的图片色彩丰富、清晰，可以清楚的看到其精彩的雕刻工艺和无以伦比的质地。所配的英文解说详细的阐述了玉器所在的时期、大小、所用原料种类以及来历，有的还有一段传说。

通过这张盘，不出家门就可以了解全国的各种玉器精品，在悠扬的古筝声中，欣赏一件件玉器珍品，再泡上壶"雨前"，那种感觉真是——"味道好极了"。

中国词曲精华·唐宋词

出版：商务印书馆国际有限公司

制作：北京联科电子出版技术有限公司

配置：386/4M/Win3.X

中国是个诗的国度，唐诗宋词元曲是先人留给我们的宝贵财富。我一向喜爱中国古典文学，看到这样一张多媒体光盘真是倍感亲切。

悠扬的古乐，富于古典风味的界面，很让我喜欢。主界面提供了"欣赏"、"书画"、"帮助"、"返回"四个选项，用鼠标点中"欣赏"，李白的《菩萨蛮》、白居易的《忆江南》……哦，还有李煜的《虞美人》、柳永的《雨霖铃》，确实都是精华。选中一首，写意风格的配画和音乐声中抑扬顿挫的吟咏，让人感到了古色古香的韵味。不愧是多媒体光盘！右上角六个古玺风格的按钮分别代表（上下）翻页、检索、打印、声音开关和返回功能。按下检索按钮，看到检索条件有作者笔划、作者音序、作品笔划、作品音序、词牌笔划、词牌音序、作者时代几种。从时代上又分唐、五代、北宋、南宋四个时期。看到这么多的检索条件，不禁想到当年为了写毕业论文在图书馆里查阅抄录资料的辛苦，那时要是有这样的光盘多好！我发现收入的作品还真挺全，甚至一些不太有名的词人的作品都有。随便找了一首按下鼠标，咦，怎么没有？"您购买的是《中国词曲精华》普及版，如欲欣赏更为丰富的唐宋名家词作，请惠购专业版……"原来是这样。

书画部分用幻灯的形式展示了众多的唐、五代、两宋书画名作，可惜均没有提供作者及年代等资料，我也仅认识《韩熙载夜宴图》等几幅著名的作品。我想专业版里的资料一定很翔实吧。总的来说，这套系列光盘用多媒体技术展示中国古典文化的独特韵味，是一种非常有意义的尝试。

文/乐水







我用 Windows95（续）



■文/乐水

三、话说 DOS7

DOS7 是 Windows95 的重要组成部分，它在 Windows95 中主要有两种表现形式。

第一种形式是在 Windows95 的 Start(开始) 菜单的 Programs(程序)子菜单中通过点击 MS－DOS Prompt(MS－DOS 方式)进入。在这种环境下 DOS 程序既可以以全屏幕方式运行，也可以以窗口方式运行，组合键 Alt＋TAB 可以切换这两种状态。只要机器的内存足够大，我们可以在桌面上同时打开几个 DOS 窗口，甚至让它们通过 Windows 的剪贴板与其它 Windows95 程序交换数据。

在我看来最奇妙的莫过于象 UCDOS 这样的支持直接写屏的汉字系统在这种状态下居然能稳定运行。而且 UCDOS 中的 WPS 文字处理系统还可以和 Windows 下的 WORD 交换数据。具体方法是当 WPS 运行时切换到窗口模式下，用窗口上工具按钮中的 Paste(粘贴) 可以把剪贴板中的文本粘贴到 WPS 当前光标处。用 Mark(标志)按钮和 Copy(复制)按钮可以在 WPS 的编辑区选取一个文本块复制到剪贴板中供其它 Windows95 程序 (如 WORD) 粘贴。但是，这种操作对电脑内存要求比较高，在只有 8M 内存的机器上 Windows95 不允许 DOS 模式下的 UCDOS 切换到窗口模式进行这种操作。而且，启动 UCDOS 后用 ALT＋TAB 在全屏幕和窗口模式间互相切换时极易引起“花屏”，所以此法只适用于临时在这两种不同平台的字处理软件间的小规模交换数据。

我还发现如果使用中文 Windows95，当把 MS－DOS 方式切换到窗口状态时，程序不需要启动任何其它中文系统就可以直接获得中文支持。比如我们在中文 Windows95 的 MS－DOS 方式下用 EDIT 打开一个中文文本文件，在全屏幕下看到的是乱码，切换到窗口下就可以得到正常的中文显示。

这种 Windows95 桌面上的 MS－DOS 环境还允许以命令行方式启动 Windows95 程序，并且它支持 Windows95 特有的长文件名。但是，有些 DOS 程序不能运行。比如 CCED 字表编辑软件，即使在全屏方式下启动也会提示“因 DOS 版本问题无法使用”后自动退出。原来的 Windows3. X 也不能在这种环境下启动，你如果试图启动的话，会得到提示“You are already running Enhanced mode Windows”(你已经运行于增强模式的 Windows 中)。

DOS7 的第二种形式是退出(或不启动)Windows95 的图形用户界面而呈现的 Windows95 命令行模式。可以在“Shut Down”(关闭系统)菜单中选“Restart the computer in MS－DOS mode”(重新启动计算机并切换至 MS－DOS 模式状态)进入，也可以在开机引导 Windows95 时按 F8 键，在 Windows95 启动菜单中选 Command prompt only(命令行方式)进入。它对于原来的 DOS 程序具有更好的兼容性。CCED 和 Windows3. X 都可以正常运行。而且某些原来在 DOS6 下出现的冲突问题也可以得到解决。比如某些鼠标驱动程序和游戏《命令与征服》在 DOS6 下冲突会导致“除法溢出”错误死机，在 DOS7 中却能相安无事。Windows95 下软解压播放 VCD 在微软发布 IOS. VXD 升级程序前曾一度是个困扰众多 Windows95 用户的问题。但那时很多人就发现如果在 DOS7 下启动 Windows3. X 用 Xing1. 3 可以得到比以往更出色的软解压效果。可见 DOS7 确实有它的独到之处。

据笔者的经验，多数过去的 DOS 程序(包括绝大多数 DOS 游戏) 都能很好地运行于 DOS7 下，不兼容的现象是比较少见的。当然，那些会损坏 Windows95 系统的早期 DOS 磁盘工具软件除外。在常用 DOS 程序中 5. 0 或更早版本的 UCDOS 在英文 Windows95 的 DOS7 下会出现显示首尾回绕的问题。但如果是中文 Windows95 的 DOS7 就不会这样。新推出的 UCDOS6. 0 无论在英文版的 Windows95 还是中文 Windows95 的 DOS7 中都很正常。

DOS7 并不是一个独立的操作系统，所以它也不完整，得借用 DOS6 的一部分外部命令程序。如果在升级安装 Windows95 时按默认设置把 Windows95 安装在原来 Windows3. X 目录中，安装程序会自动把原来 DOS 目录中的一部分文件挪到 Windows95 目录及其下的 COMMAND 目录中供 DOS7 使用或以 DOS7 中更高版本的文件替代。这时如果系统可以进行双引导，当启动原来的 DOS 时，由于 CONFIG. SYS 和 AUTOEXEC. BAT 仍然到 DOS 目录中寻找



这些文件，就会出现错误，往往出现系统不认光驱等问题。我通常采用的方法是在升级安装前对DOS系统文件进行备份，安装完毕再恢复回去(不过DEFRAG、SCANDISK这类会破坏Windows95的危险命令除外)。

LOCK和UNLOCK是DOS7新增加的一对非常重要的内部命令。为保证系统安全，Windows95具有磁盘保护机制，不允许应用程序绕过它进行一些直接的磁盘访问。那些原来DOS下被“骄纵”的工具软件在DOS7下就可能遇到些麻烦。比如游戏玩家常用的“超级法宝”PCTOOLS的文件及磁盘编辑功能就被Windows95视为“越轨行为”而遭“终结”，严重的甚至导致系统不得不重新启动。LOCK命令可以解除这种磁盘保护机制，对这种程序算是“网开一面”。UNLOCK是LOCK的逆向命令，可以恢复系统对磁盘的保护。

在Windows95中文版的DOS7中还附带一个中文DOS7.0，只要在DOS7.0中打PDOS95就可自动加载它的中文输入模块。因使用它的人并不多，在这就不多说了。

四．Windows95的多重引导与MSDOS.SYS

前面已经介绍过，Windows95的MSDOS.SYS是一个可以修改的文本文件。很多文章介绍的Windows95与DOS的双引导多是通过修改MSDOS.SYS实现的。Windows95在安装时会把原来DOS系统的五个系统文件IO.SYS、MSDOS.SYS、COMMAND.COM、CONFIG.SYS和AUTOEXEC.BAT的扩展名改成DOS。如果开机后引导到原来的DOS系统，Windows95的这五个对应系统文件的扩展名则会被改成W40。因此无论在哪种操作系统下，都保留有另外一种操作系统的系统文件备份，开机时根据用户的选择确定是否对备份文件进行更名。这就是Windows95双引导的原理。

如果用文本编辑器打开Windows95的MSDOS.SYS，可以看到它由路径“Paths”(路径)、“Option”(选项)和“required for compatibility with other programs”(为兼容其它程序而必须的行)三部分组成。其中Paths指定Windows95所在的磁盘及目录等信息。Options项中每行均用“选项=值”的格式对Windows95启动时的一些选项做了规定。“值”一般取值范围限于0(表示本项不允许)或1(表示本项允许)。如果在Option中没有作出指定，Windows95将按缺省值执行。如果某一行以“;”开始就表示这行是注释，不发生作用。修改MSDOS.SYS控制Window95的启动主要就是修改Option项。下面列出一些重要的选项及其取值含义：

1. BootGUI：表示Windows95启动后是否进入图形用户界面，即是否自动启动WIN.COM，缺省值是1，即进入图形用户界面。如果指定这项值是0，Windows95启动后会只进入DOS7，本刊今年第一期上白勺先生的《让你的Windows95“乖”一些》介绍的就是通过让BootWin取值0的办法让Windows95恢复“亲切的MS-DOS面孔”。

2. BootMulti：表示是否允许多重操作系统的引导。如果在升级安装Windows95时把Windows95装在了Windows3.X目录中，这项的值自动设为是0，即不允许多重引导。如果在升级安装时给Windows95指定了一个新目录，那么这项的值会自动置为1，开机显示“Staring Windows95”时按F8在启动菜单中选“Previous version of MS-DOS”(MS-DOS的早先版本)或直接按F4可以启动原来的DOS系统。当然我们也可以在升级安装后手工对这项进行修改。

3. BootMenu：表示在启动后是否自动显示Windows95启动菜单，缺省值是0。如果取值1，启动时不必按F8就会自动显示启动菜单。

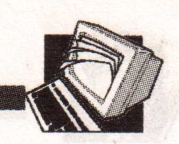
4. BootWin：表示启动时是否引导Windows95，缺省值是1。如果把这项改为0，启动后会自动引导过去的DOS，这时要想进Windows95，只能通过按F8在启动菜单中选第一项“Normal”实现。

需要提醒大家的是MSDOS.SYS的属性被系统设置为只读、系统、隐含，在对它修改前首先要去掉这些属性，修改完毕再恢复其属性以保证文件安全。另外，Windows95实现双引导的前提是原来DOS的系统文件IO.SYS、MSDOS.SYS和COMMAND.COM都以DOS为扩展名保存在启动盘的根目录下。否则即使MSDOS.SYS中BootMulti的值为1，也无法引导原来的DOS系统。如果DOS的这些系统文件备份被删除或遭到破坏，千万不要用过去DOS系统的SYS命令，可以从别的机器上把它们以IO.DOS、MSDOS.DOS和COMMAND.DOS的文件名复制到启动盘根目录下。

五．即插即用及其它

Windows95是一个全面支持即插即用(Plug and Play)标准的操作系统。但PnP功能的实现还要依赖于支持即插即用的硬件设备，比如主板、声卡、光驱等。如果你的这些设备都符合即插即用标准，那么当从Windows3.X升级到Windows95后，会发现Windows95把系统文件CONFIG.SYS和AUTOEXEC.BAT修改得非常简单，原来在DOS下用来装入声卡和光驱等设备的驱动程序的语句都被Windows95取消了，但启动后光驱、声卡都可以正常使用。这是因为Windows95改为在启动图形用户界面时自动识别配置这些设备的驱动程序。这时如果还保留原来DOS下CONFIG.SYS和AUTOEXEC.BAT中那些实模式的驱动程序反而会降低系统性能。

即插即用确实很方便，但不知是否由于这个标准尚有一些不完善的地方，有时即插即用也会带来一些烦恼。比如在Windows95中常遇到的声卡不出声问题偏偏都出现



在那些声称支持即插即用的声卡上。这些声卡为16位的DOS编制的驱动程序无一例外地在32位的Windows95下自动失效（大概出于避免降低系统性能的考虑），而是把希望寄托在Windows95的图形用户界面启动时能自动识别驱动它们。可惜的是偏偏有时Windows95不买账，结果自然是“赔了夫人又折兵”，倒是那些不支持即插即用的老声卡老老实实地在CONFIG.SYS和AUTOEXEC.BAT中装入实模式的驱动程序用得挺好。其它的象调制解调器、光驱等也会遇到这种设备明明连接在系统中，Windows95楞说“找不到”的现象。那时的心情真恨不得把这台“睁着眼说瞎话”的机器砸了。看样子这个缺憾只能期待以后在Windows97中彻底解决了。

Windows95兼容绝大多数Windows3.X应用程序，只有少数软件不兼容，比如16位的PhotoShop3.0(但该软件可以在DOS7支持下的Windows3.X中正常运行)。很多用惯了Windows3.x的人对Windows95简洁的桌面不习惯，很怀念Windows3.X的程序管理器。更有不少人觉得“我的电脑”和“资源管理器”不如“文件管理器”好使。其实Windows95中这两个程序都得到了保留，只不过在缺省状态下没有为它们建立图标。你完全可以用新建快捷方式的办法给它们在桌面上建立图标。甚至可以把程序管理器加到Windows95的“启动”文件夹中，使Windows95一启动就以类似Windows3.X的面孔出现。这两个程序对应的可执行文件分别是PROGMAN.EXE和WINFILE.EXE，有兴趣的读者不妨试一试。不过注意即使是Windows95的”文件管理器”也不支持长文件名（而资源管理器却支持，所以劝你还是尽早扔掉Windows3.X的那一套）。

以上只是笔者在使用Windows95中的一些体会，关于Windows95的话题其实还有很多，限于篇幅及笔者的见识只能谈这些了。不当之处恳请各位高手指正。

补记

在本文即将发稿之际，笔者又接到了北京夏明先生的来信，对上期发表的《我用WINDOWS95》提出了不同看法，指出WINDOWS95的升级版和安装版并无区别，升级时SETUP只要搜索到WIN.COM和WIN386.EXE，即可进行安装，而且不论这两个文件的存放位置、大小及内容，所以即使没有安装原来的WINDOWS3.X，也完全可以瞒天过海顺利安装WINDOWS95。感谢夏先生的意见！WINDOWS95有很多奥秘等着我们去探索，我们欢迎各位爱好者各抒己见，共同探究其中无穷的奥妙。

对《鱼与熊掌兼得——谈Windows95与DOS的双引导》的一些补充

■文／崔筱冬

在今年第三期的《鱼与熊掌兼得——谈Windows95与DOS的双引导》一文中，由于笔者疏漏，没能将问题考虑全面，在这里对一些读者可能遇到的问题做一些补充。

(一)在非根目录下运行批处理文件DOS.BAT或W95.BAT不能成功转换为另一操作系统。

解决办法：

①将W95.BAT文件改为：

```
@echo
attrib -h -s -r c:\msdos.w40
copy c:\msdos.w95 c:\msdos.w40
attrib +h +s +r c:\msdos.w40
reset
:end
```

②将DOS.BAT文件改为：

```
@echo
attrib -h -s -r c:\msdos.sys
copy c:\msdos.622 c:\msdos.sys
attrib +h +s +r c:\msdos.sys
reset
:end
```

(二)为避免在当前系统中运行进入当前系统的文件（如在DOS系统下运行DOS.BAT文件）可能会导致的错误，请做如下修改。

①在DOS系统下的AUTOEXEC.BAT文件的结尾处加入如下语句：

```
rename c:\dos\dos.bat dos.aat
rename c:\dos\w95.aat w95.bat
```

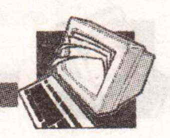
②在Windows95系统下的AUTOEXEC.W40文件中的结尾处加入

```
rename c:\dos\w95.BAT W95.AAT
rename c:\dos.aat dos.bat
```

（注：做以上修改时请确认DOS.BAT文件和W95.BAT文件在DOS目录下）

③在DOS系统下将W95.BAT改名为W95.AAT。

④重新启动计算机。



DOS王国中的“多义标点”

■文/安世伟

我们日常使用的标点符号，在DOS这片乐土上都有它特殊的用武之地，它们中的许多都身兼数职，以不同身份出现在不同的场合中。下面分别列出它们的一些功用，以便初学者分辨：

一．分号；

1. 在Config.sys中用于一个注释行前，起注释作用，等同于REM。如″;This is a Test line″

2. 起分隔作用。在Autoexec.bat中，用于分隔路径、参数等。如″PATH=C:\DOS;D:\FOX″

3. 在APPENE命令中用于将原来定义的路径名表清空从而取消原来定义的数据设定。格式为″APPENE;″（编者注：DOS命令APPEND与PATH命令类似，作用是设定程序在当前目录以外寻找数据文件的路径）

二．问号？

1. 执行确认。如用在CONFIG.SYS中语句等号前面，表示在执行前征求用户意见，确定是否执行。如″DEVICE?=EMM386.EXE 2048″

当系统启动执行到CONFIG.SYS的这句时会显示一个询问信息，等待用户响应。如果敲入“N”，则系统将跳过这句。

2. 通配代替作用，用来代替一个字符。执行″DIR MY.???″的命令将会显示当前目录中所有以MY为主文件名扩展名为任意三个字符的文件列表。

3. 获得帮助信息。在任何一个DOS命令后面加上/?即可得到有关这一命令用法的简要说明。如：DIR/?可以获得关于DIR命令的详细帮助信息

三．冒号：

1. 驱动器盘符后缀。与前面的字母共同表示驱动器盘符如″C:″表示硬盘C。

2. 程序标号。如批处理中的子程序标号。（下例中的prom）

:prom

ehco This is ASWprogram.

……

goto prom（程序执行到此句时会转向“：pron”后的命令）

四．英文句号．

1. 用于分隔文件的主文件名和扩展名。如：COMMAND.COM、WPS.EXE、MYFILE.TXT

2. 在批处理文件中与ECHO配合用于输出一个空行。如″ECHO.″

3. 代表当前目录。如命令″COPY . A:″可以把当前目录所有文件拷到A盘。

4. 双用表示上级目录。如″CD..″将把工作目录切换为上一级目录。

五．等号＝

1. 主要用在命令行中连接命令关键字与值，如：SET TEMP=C:\DOS（设置C:\DOS为临时目录）

2. 用于很多DOS命令中的参数值设定。如下面命令中后一个等号：

DEVICE=EMM386.EXE 512 fram=d000

六．美元符号$

1. 在PROMPT命令中设置DOS提示符。如下列命令将DOS提示符设置为当前路径加大于号形式：

PROMPT PG

2. 在宏命令的可替换参数中使用。如：

DOSKEY MCD=MD $1 $T CD $1

七．加号＋

1. 在ATTRIB命令中使文件带上某种属性。如下面的命令使COMMAND.COM带上只读属性：

ATTRIB +H COMMAND.COM

2. 在批处理文件中与ECHO配合用于显示输出空行。如：ECHO+

3. 在COPY命令中用于合并文件。如下面的命令把：MYTXT1.TXT和MYTXT2.TXT合并拷贝为MYTXT.TXT：COPY MYTXT1.TXT+MYTXT2.TXT MYTXT.TXT

八．减号－

1. 在ATTRIB命令中去掉文件的某种属性。如下面的命令会去掉123.TXT的只读属性：

ATTRIB -R 123.TXT

2. 在日期中起连接作用。如：

DATE 02-05-96

九．空格

1. 分割命令词与参数。如：

COPY A:LS.TXT A:

2. 区别命令与宏。如将一个名为DIR的宏装入内存，则执行DOS内部命令DIR时只要先击一个空格再敲“DIR”即可。



捷径加油站

北京王文林：我的电脑在启动时出现了“ERROR: HIMEM. SYS has detected un-reliable XMS memory at address 0010038EH XMS Drivers not installed”的信息，在 CONFIG. SYS 的 Himem. sys 后加上/TESTMEM: off 后就不再显示这条出错信息了，但程序经常出错，且声卡与解压卡不能装在同一个 Windows 中，否则总有一个不能正常工作。希望能帮我解决这个问题。

Monster：这行出错信息的意思是“HIMEM. SYS 在内存的 0010038EH 处检测到了不可靠的地址”，这个问题很难用软件的方式解决，建议你更换内存。而声卡与解压卡的问题估计是中断冲突，一般声卡的中断为 5 或 7, 大部分解压卡的中断是 12, 请仔细检查它们的中断设置。

山东高华利：我单位有一台 486 微机，用了一段时间后经常出现“Internal Stack Overflow, System Halted”的提示，然后死机。不知故障原因是什么，如何处理？

Monster: 这行提示的意思是：“内部堆栈溢出，系统挂起。”请检查该机的 CONFIG. SYS 文件，看看“stacks =”行所设的值是否小于 9, 256。有相当一部分电脑的内部堆栈都要求大于或等于 9 个 256 字节的空间，若小于此值系统就会变得很不稳定。

北京王成：我最近组装了一台电脑，CPU 是 AMD 公司的 K5-PR133 处理器。搬回家后开机发现电脑显示主频只有 100MHz, 用软件测得的结果是 99.95MHz，不知为什么？另外在中文之星 2.0 中显示处理器为 80486，不知为什么？

乐水：AMD 的 K5PR133 的主频是 100MHz，“PR133”并不表示它的主频，而是指其性能相当当于 Intel 的 Pentium133（具体资料请参考本刊今年第二期《给电脑一颗奔腾的芯》）。在编写中文之星 2.0 时 AMD K5 CPU 尚未问世，因此它会把 K5 芯片认做 80486。

吉林董渤：我有一个抓图软件，可为什么我无论如何调节显示器的明暗度和对比度，抓下的图都不发变化？

乐水：抓图软件是在内存中直接截取信息保存为图形文件，因此抓下的图与显示器本身的明暗度、对比度没有关系。你如果想对抓下的图进行进一步调整，还需要一种图形处理软件（比如功能强大的 Photoshop）。

无锡 WA：最近我的硬盘中装了一个游戏，我想删除它，但用 DEL 命令删除时，显示“File not found”，而后我又想用 RD 删除其目录，显示“Invalid path, not directory, or directory not empty”，请问这是为什么？我怎样才能彻底删除这个游戏？

乐水：DEL 命令只能删除普通文件，不能删除目录。RD 命令只能删除空目录，如果目录中有文件或包含下一级子目录都无法用 RD 删除。你可以用 DEL 和 RD 配合从最下一级子目录起逐级向上最终删除这个游戏目录。如果使用的是高版本 DOS，也可以用命令 DELTREE，它能一次性将目录及其下所有文件、子目录删除。

湖北吴铭：请问国内的一些免费 BBSU 站是真免费吗？如果我拨号入网，是否要付电话费？

乐水：免费 BBS 是指不收入网服务费，至于您拨号入网的电话费电话局还会照收不误。

天津吕鹏：我从朋友那里得到一张光盘，但全盘只有一个可执行的 HD-COPY，其它文件的文件名与扩展名均为数字（如 1234.123），请问如何使用？

乐水：估计那些以数字为文件名的文件都是 IMG 格式的映像文件，可试着用 HD-COPY 的“Get from file”功能解到软盘上。

天津丛龙滨：我最近从朋友处拷得一 SEA1.3，但在检测声时却总显示没有声卡，不知是什么原因？

乐水：请在 DOS 下用“SET”命令检查你的系统环境变量设置中是否有“BLASTER”行，如果没有，可以在机器的 AUTOEXEC. BAT 中加上，对于多数 Sound Blaster 兼容声卡，可以设为“BLASTER = A220 I5 D1 T4”。







乐水：有了读者的支持和信任，捷径加油站才能越办越好。从今年第二期登出紧急请求油料支援的“油料缺售公告”后，很多读者纷纷无私支援，充实了我们加油站的“货架”，令我非常感动。为了鼓励更多的读者积极参与，我们决定从下期起改为从所有来加油站“停靠加油”的读者中随机抽出六位朋友寄赠下期杂志或小礼品。这样无论您的问题是否获得刊载，都将有机会获得这份小小的馈赠，幸运者的名单将从下期起在捷径加油站公布。对于无私地向加油站提供油料支援的朋友，我们将继续寄赠杂志或礼品。

下面就是他们为我们提供的“油料”，曾在这里停靠加油的朋友请注意了。

---

1. **上海蒋玮**（答今年第二期蓝建程光盘启动时托架自动弹出问题）：在光盘托架下有一可自动升起带动光盘旋转的“轴”，可能是它松动或倾斜，在上升过程中接触到异物自动退出。这种情况一般与驱动程序无关。

（编者注：也有朋友来信提出这种故障是由于光驱信号线接反造成的。原因到底是什么，还是请蓝建程朋友自己试验吧。）

2. **陈嗣霁**（答第三期郑柱关于硬盘 XEMIX 分区问题）：DOS－16 是由 XENIX 系统做的双重引导留下的 DOS 分区，小于 32MB；BIG－DOS 是大于 32M 的 DOS 硬盘分区。要删除 XENIX 分区还应该用 XENIX 的分区命令，否则可能引起严重问题。

3. **江西龚剑飞**（答第三期付冠军 6401 显卡使用天汇汉字系统死机问题）：天汇汉字系统采用硬件无关性设计，原则上支持各种显示卡，但有时也会与某些台湾生产的采用 6410 图形加速芯片的显示卡不兼容，导致死机。

（编者注：其它读者也提出了类似看法，读者建议的解决办法有：更换显示卡、更换汉字系统、更换适合 6410 的显示驱动程序等，供付冠军朋友参考。）

4. **广东曾景元**（答第四期 1701 错误及 ROM BASIC 问题）：1701 错误代码是报告硬盘子系统出现故障（包括硬盘故障及硬盘适配器故障）。过去的 IBM PC/XT 及其兼容机一般在系统板 ROM 中固化 BASIC 语言解释程序。

（编者注：还有很多读者来信提出类似看法。请曾景元朋友与我们联系提供详细地址）

5. **北京 JimLiu**（答第四期杨少轩解压卡中断冲突问题）：IRQ5 和 IRQ7 都是声卡会用到的中断（IRQ7 是声卡在用 16 位声音系统时可能用到的中断），IRQ6 是系统对软驱操作时的中断，因此解压卡中断使用它们时都会发生冲突。根据我的经验，把解压卡中断跳为 12 最不容易与其它设备冲突。

6. **赵远征**（答第四期李丽珍安装 Windows95 出现异常错误的问题）：这种情况多是由板卡冲突引起的。解决方法除更换硬件外不妨将“CPU CACHE”及二级缓存关掉试一下。

（编者注：也有其它读者提出了其它看法，比如内存故障、硬盘没有足够空间建立虚拟内存等，这些都供参考。）

7. **湖北赵扬**（答第三期张彦逸 6X86 芯片问题）：Windows 的推出比 Crrix6X86 芯片问世早，因此它不认识 6X86 芯片。有一名为 HWINFO 的硬件检测软件可以检测出 Cyrix6X86 芯片。

（编者注：也有读者指出 SYSCHK 的最新版本也可以测出 Cyrix6X86 芯片。）

8. **上海唐立**（答第二期李详民 Xing2.01 出现“非法页面错误”的问题）：据我判断是因为 16 位显示卡驱动程序和 Windows95 冲突造成的。解决办法是为显示卡更换 Windows95 的驱动程序。

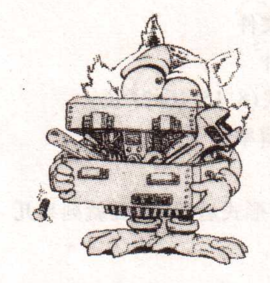
（编者注：也有读者提出的解决办法是先在硬盘上删除 Xing2.01，然后删除 Windows95 目录 SYSTEM 子目录下的 DDRAM.DLL 文件，并重新安装 Xing2.01。还有的读者认为这种现象是由病毒引起的。）



PC 工具箱

DOS 下的多媒体播放平台

Display



■文/Viking

笔者最近发现了一个功能极其强大的多媒体播放平台，就是这个由台湾人编写的名叫 Display 的共享软件。其实我早就拿到它了，但是因为其看上去过于普通而且界面并不出色使我将它搁置了很长时间。几天前翻出来后看了一下它的说明文档又使用了一会，才发现我以前真是小看它了，这个毫不起眼的程序竟如此神奇。到底它有多么出色以至于我这样推崇呢?瞪大眼睛仔细看看吧。

首先，这个程序可以读、写、显示各种格式的图形文件与动画，也可以让你对图形文件做一些特别效果如旋转、抖动等。

特点:

1、包括简单的文件管理功能。

2、支持"幻灯播放"(SLIDE SHOW)、批处理转换、图形文件预览等功能。

3、对图形文件的大小(Image Size)没有限制。

4、支持 8、15、16、24 位显示。

5、支持多种动画格式：包括 DL、FLI/FLC、RAW、MPEG、AVI、GL、IFF/ANIM、QUICKTIME(MOV)等，并能够生成 FLC 文件。

6、自带有一个小保护屏。

7、带有 CD 播放器，包括基于 SB 的音量控制。

8、支持 AVI QT MPEG FLI/FLC DL 的声音。

9、带有简单的 .WAV .AU 播放器。

以上只是程序作者在说明文档的一开头对它的一个简单说明。我再来补充一下：它支持的图形文件格式竟然达到了 44 种之多，足以使眼光挑剔的人目瞪口呆了。从常见的 JPG 到笔者从没听说过的 . VIK(其全名竟然是 VIKING! 难道我是盗版!?)；还有各种平台上的文件格式如 MAC 机上的 .MAC 和 SGI 机的 .SGI；对日本特有的图形文件格式支持也不少：.JPC、.MAG，并且能以其中的 33 种格式写图形文件。而它支持的动画格式也有九种。另外它可以播放 . WAV. 和 AU 格式的声音文件。其功能达到这个地步，已经不能简单地把它归为看图工具了，所以说它是名副其实的多媒体播放平台。

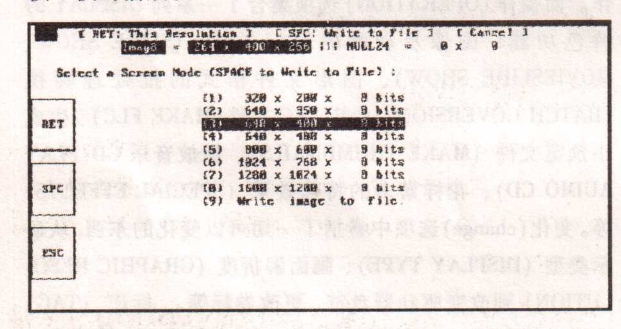
通过 RUNME. BAT 进入 DISPLAY 的字符式界面，感觉上象是一个 DOS 下的文件管理系统。用方向键移动光条选择文件，还有几乎用上键盘上所有键的热键，对初次使用来说还是用鼠标操作方便简单一些。把鼠标的光标移到界面上方的横条上点击，出现一行选项。首先是帮助选项(HELP)，里面包括使用帮助和说明文档。然后是必不可少的文件(FILE)选项，在这里可以进行删除、拷贝、移动、改名等普通文件操作，也可以作一些如显示文本文件、创建空文件(EMPTY FILE，就是字节数为零的文件)的特殊操作，最特别的是还包括建立、转换 UUEncode、MIME 码等网络上常用的文字编码的操作。目录/描述(DIR/DESC)选项包含一些对于目录和描述(DESCRIPT. ION)文件的操作。而操作(OPERATION)选项集合了一系列 DISPLAY 的特色功能：图像及动画的幻灯播放 (SLIDE SHOW、MOVIESLIDE SHOW)、图形文件格式的批处理转换(BATCH COVERSION)、生成 FLC 文件(MAKE FLC)、生成小预览文件 (MAKE THUMBNAILS)、播放音乐 CD(PLAY AUDIO CD)、花样繁多的特殊效果 (SPECIAL EFFECTS)等。变化(change)选项中囊括了一切可以变化的东西，从显示类型 (DISPLAY TYPE)、画面解析度 (GRAPHIC RESOLUTION)到改变驱动器盘符、更改卷标等。标记 (TAG) 选项完成的是对文件选择并标记起来的工作，独特之处在于可以反选(REVERSE TAG)。设置(OPTION)选项中可以对 DISPLAY 的各种环境进行设置，值得一提的是可以定制用户指令(USER COMMAND)，然后就可以按下热键执行你给出的 DOS 操作。最后在状态 (STATUS) 选项中你可以选择观看系统的情况，还可以激活保护屏 (ACTIVE SCREEN SAVER)。这些选项虽然繁杂，但是一旦你使用时间长一些便会体会到它的好处了。

DISPLAY 的看图操作比较简单。只要把光条移到它支持的图形文件上并按回车键，这时 DISPLAY 就会开始读此文件，然后列出可以显示的分辨率。此时可以按 Insert 键选择观看图像的颜色深度，然后按回车即可观看此图形文件。在选择分辨率时按鼠标右键会变为选择转换图形文件



格式的操作，还可以控制转换的颜色深度及图像压缩方式。记住，虽然 DISPLAY 的解码显示速度要比其它看图工具慢，但是它对各种图形文件格式的广泛支持以及稳定性是其它同类软件所不能比的。

DISPLAY 在看动画时同样简单易用，并且提供了更多的可选项以便优化你的视频播放效果。选定一动画文件后出现一系列的可选项：分辨率（RESOLUTION）给你提供了从 320X200 到 1280X1024 共七种选择。显示模式（DISPLAY MODE）有 8、15、16、24 位这四种。24 位色到 8 位色的数量转换方式（QUANT. METHOD）也有三种。可以预载文件（PRELOAD FILE）以便在光驱速度不够的情况下得到速度上的补偿。你还能控制每秒的帧速（FRAME RATE）及帧延迟（FRAME DELAY），注意这两项是相互关联的。双倍大小（DOUBLE SIZE）会给你大画面的震撼。跳过不必要的帧（SKIP FRAME IF NECESSARY）与预先装载声音（LOAD SOUND TO MEMORY FIRST）都是为提高播放速度而设置的。通过循环计数（LOOP COUNT）可以控制循环几次。还可以设置从第几帧开始播放（START FORM FRAME）并能把某一帧保存为指定的图形文件格式（SAVE EACH FRAME）。你也可以什么都不理会，直接按空格键进行播放。在播放过程中，按空格可以暂停，再按时可以一帧一帧的播放。



常用热键：

Esc : 退回上级菜单
RETURN : 选定
ALT－X : 在任何时候直接退出 DISPLAY
ALT－Z : 调出 DOS SHELL
F9 : 激活系统菜单。
CTRL－A －－ CTRL－Z : 直接改变驱动器盘符。
F2 : 驱动器列表，用光条选择。
F7 : 建目录
F6, m, M : 移动文件
F8, d, D : 删除文件
r, R : 文件改名
c, C : 拷贝文件
BACKSPACE: 回到上一级目录
v, V : 显示文本文件
x, X : 显示二进制文件
ALT－P : 打印图形文件
Ins : 改变显示模式（8, 15, 16, 24 位）
Del : 改变显示分辨率

DISPLAY 还可以通过命令行形式运行，下面就列举几个常用的命令行格式。

标志

aaa | bbb : aaa 和 bbb 参数等效。

[aaa] : aaa 参数是任意项。

< aaa > : 控制项的具体值。

(a) 普通使用：

display [－d | －－display <initial_display_type>] [－s | －－sort <sort_method>]

[－a] [－－help | －?]

[－－target | －t <工作目录>]

－d: 设置显示模式。其中 initial_display_type 是初始显示模式，值为 8（SVGA，默认），15，16（高彩），24（真彩）。

－s: 文件排列。其中 sort_method 是排列方式，值为 'name'（按文件名排列）'ext'（按扩展名排列）。

－a: 总是设到最高的显示模式

－?: 帮助

－t: 当 DISPLAY 运行时改变到指定的目录

(b) 观看单张图像或动画

display [－－noask | －k] [－－stay] 图像／动画文件

－k: 不问任何问题，直接播放动画。

－－stay: 观看完后不退出 DISPLAY。

(c) 用命令行进行幻灯播放

display [－－slide | －l] [－－noask | －k] [－－stay] 图形文件

－l: 幻灯播放命令。

－k: 不问任何问题直接开始幻灯播放。

－－stay: 观看完后不退出 DISPLAY。

怎么样，我在这里介绍的只是 DISPLAY 的一小部分，真正有趣的还要你自己使用时去体会。不过不要高兴过早，DISPLAY 是一个 MEMORY GREED 的软件，也就是说，你的内存再大它也不嫌大，内存若小的话则……见过牛拉车吗？

另外 DISPLAY 的作者在随该软件的压缩包内提供了各种显示卡驱动的汇编语言源代码，有兴趣的朋友不要错过呀。



强大的压缩工具: WinZip6.2

■文/周强

如果你正在寻找一种更加易用的压缩和归档工具，那么它就在这里：WinZip6.2，Windows下优秀的压缩和归档工具。

WinZip是由Nico Mak Computing公司专为Windows开发的压缩、归档工具，目前最新版本是1996年的6.2版。新版的WinZip也分16位和32位版，以方便不同用户。WinZip6.2支持的文件格式包括TAR、TGZ、HQX、ZIP、GZ、Z、LZH、ARJ、ARC、TAZ、XXE、B64、BHX以及Internet上常用的UU和UUE格式的编码和解码，32位版支持Windows95的长文件名，可以方便的对压缩档进行拖放，还允许用户外挂一个病毒检测工具，如F-Prot、Scan等。而且它还能把压缩档中的Readme.txt等说明文档用特殊的图标显示出来，让人一目了然。

如果你最近访问过Ziff Dived实验室的Web页，就会发现WinZip6.2的32位版位居365HotFiles下载排行榜的第一名，早已把其它同类软件抛到了九霄云外。为什么?因为WinZip已和Windows完美地结合在一起，以往烦琐的命令行简化到了只要按几下鼠标就可以了。比如你要把一个Zip文件释放到My File文件夹该怎么做?告诉你吧，双击这个文件，用WinZip打开它，然后把里面想要展开的文件用右键拖拽到那里就成了。怎么样?忘了那些枯燥的命令行吧!

一. 工具按钮

WinZip把常用功能做成了8个工具按钮，即New、Open、Favorites、Add、Extract、View、CheckOut/Install以及Wizard。下面分别介绍这些工具按钮的功能。

New(新建)和Open(打开)就不用我多说了。Favorites(喜爱)，光听名字就能猜出它的功能：让WinZip记住你最常用的文件夹。如果你喜欢在同一个文件夹中整理你的Zip文档，那么这个"喜爱"按钮会令你省下不少时间。

Add(添加)，向打开的Zip文档添加文件，相当于大部分DOS压缩工具的A命令。

Extract(解压缩)，没什么可说的，比DOS压缩工具方便的地方就是可以按住Ctrl键选取多个文件然后一起解压缩。

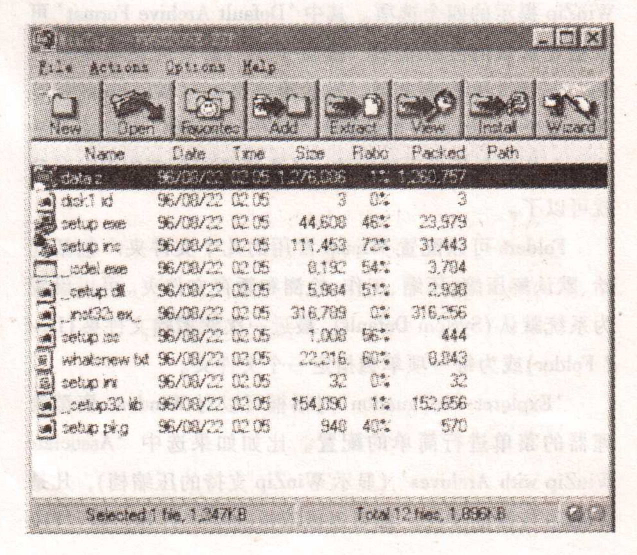
View(查看)，允许用户使用指定的查看器(如QuickView)快速查看压缩包中一部分文档的内容。

CheckOut/Install(检测/安装)一般情况下这个按钮都显示成"CheckOut"，按下这个按钮后，WinZip就会将压缩包内的文件释放到一个临时文件夹中供你测试，这些文件会在关闭WinZip时删除，很方便吧?而"Install"功能则更令人振奋，当一个Zip文档中含有Install或Setup之类的安装程序时，工具栏上的"CheckOut"按钮就会自动变成"Install"。这个按钮的功能就是在临时目录中将文件展开并运行里面的安装程序，这样无疑节省了许多硬盘空间和时间。但遗憾的是目前WinZip6.2的32位版还不提供这些软件的Uninstall功能(16位版提供)。

Wizard(向导)，它可以指引你如何查看Zip文档和如何在压缩包内直接安装软件。

二. 界面及主菜单

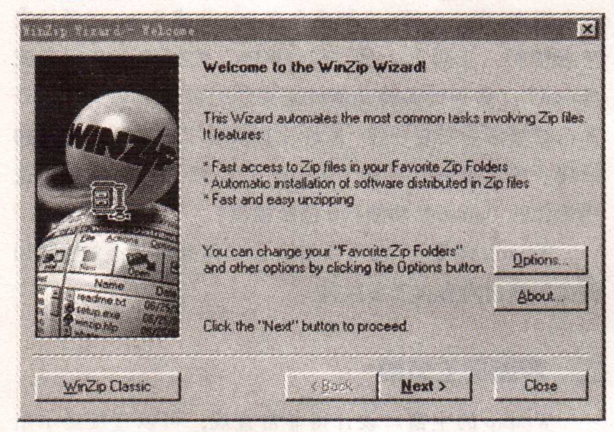
WinZip的主窗口设计得非常直观，可以直接显示出Zip文档内文件的名称、日期、时间、大小、压缩率(Ratio)、压缩后文件的大小(Packed)以及路径。而在DOS下这些功能都要靠命令行参数来实现。





WinZip 有四个主菜单。通过 File 菜单可以建立、打开和关闭压缩档，并对它们进行移动、复制、删除等操作，还可以打开"喜爱"文件夹和向导。WinZip 还能记住你最近使用的 4 个压缩档。在这个菜单里有两个挺有用的选项：Information 和 Create ShortCut。通过 Information 你可以得知当前文档的路径、大小、压缩比等详细信息，后者则可以在桌面上创建一个当前文档的快捷方式，让你使用更方便。

Actions 菜单和鼠标右键的快捷菜单是相同的，可以对压缩档内的部分文件进行添加、删除、查看、全选等操作。它还包括四个非常有用的子菜单：'Virus Scan' 可以在展开压缩档之前检测其中的病毒；'Make . EXE File' 可以生成自解压压缩档；'Uuencode' 能对当前压缩档用 UUencode 编码（这一项一般用于电子邮件）；'Test' 可以测试压缩档的完整性。



Options 是 WinZip 最复杂的一个菜单，每一项里面都有一大堆选项。这里只介绍其中重要的几个选项。

Configuation 有 20 几个选项。'Prompt' 框是关于 WinZip 提示的四个选项。其中 'Default Archive Format' 可以指定默认的压缩格式，提供了无（必要时会有提示）、Zip、Arj 或 Lzh 四种选项。在这里还可以对 WinZip 的外观进行设置，比如是否自动显示"打开"对话框，在完成大的归档文件后是否发出声音等，通常情况下各项使用默认值就可以了。

Folders 可以配置 Winzip 常用的几个文件夹：包括起始、默认解压缩、压缩、工作、检测和暂存文件夹。可以设置为系统默认（System Default）、最近一次使用的文件夹（Last ? Folder）或为每一项单独指定一个文件夹。

'Explorer Configuation' 对话框可以对 Windows 资源管理器的菜单进行简单的配置。比如如果选中 'Associate WinZip with Archives'（显示 WinZip 支持的压缩档），凡是 WinZip 支持的文件，都可以以双击的形式打开。而 'File Manager Configuation' 对话框则是针对文件管理器进行类似的设置。

Program Locations 项可以指定 Winzip 外挂程序的位置。在这里可以指定 Arj、Lha、Arc 等 DOS 压缩程序的位置，以便使 Winzip 做为外壳程序来调用它们，还可以设定默认的查看器以及病毒扫描程序。WinZip 可以使用 13 种病毒扫描程序，最常用的如 F－prot、Scan 等。Winzip 内置了 WZIPSEPE. EXE 用来生成自解压文件。它不但可以完全实现以前的 Zip2exe 的功能，而且还可以直接查看 Zip 自解压档中的内容。'Make EXE'（生成自解压文件）选项默认就是使用这个程序，当然你也可以在这里指定其它的程序。

其它对话框如 'Font' 设置字体；'Password' 可以设置口令；'Sort' 设定压缩档内的文件的排序标准、'Reuse WinZip' 设置是否允许同时打开多个 WinZip 窗口等。这些大家一用就明白了。

最后的 Help 菜单则包括一些帮助文档、注册信息等。

三. Winzip 与资源管理器

如果你经常使用 Windows95 的资源管理器，那么你会发现安装了 WinZip 之后快捷菜单又多出了几项。当你用右键拖拽 Zip 文档时，弹出的菜单里会有一项 'Extract to. . '，这时就可以直接将文档释放至当前文件夹而不用再打开 WinZip 窗口。如果是直接用右键单击该文件，那么需要你再指定一下目标路径。

如果用右键选取了一个或多个普通文件，快捷菜单中就会有一项 'Add To Zip'（添加到 Zip 文档）。选择它后，还会出现一个对话框让你确认一些选项，其中 'Action' 指定 WinZip 的动作，比如添加并替代文件、更新等；'Compression' 设定不同的压缩率，有最大（最慢）、普通、快速、超快速和不压缩只归档五个选项。在这个对话框中 'Multipie Disk Spanning'（多盘操作）功能还需要一个附加程序：WinZip Disk Spanning Add－On，而这个程序现在尚处于测试阶段，很多功能还不够完善。不过有一个解决方法就是外挂 Pkzip。但由于 Pkzip 是 16 位的程序而且不支持长文件名，所以有一定局限性。对于这些我们只好耐心期待了。

WinZip 是一个功能齐全而且没有试用期限的共享软件，但每次启动它时，都要按一下 'I Agree' 按钮。这本来没什么，但可气的是这个按钮经常变换位置，搞不好就退出去了，这可能就是不限时间的代价吧。

编辑／乐水



Windows95 工具集粹（二）

■文\Monster

怎么样，上次的小工具大家还满意吧？让我们继续上次的漫游，这次介绍剩下的几个 PowerToys 和一个共享软件，都是很有用的。

1. AutoPlay Extender

Windows95 提供了一个叫做 AutoRun 的新特性，带有“自动运行文件”的光盘一插入光盘驱动器就开始自动运行。而那些不带自动运行的光盘该怎么办呢？这个名叫 AutoPlay extender 的小程序使你可以为自己常用的光盘程序定义一个自动运行快捷方式。每次这张光盘插入光驱的时候，只要 AutoPlay Extender 已经启动，它都会自动询问是否用你定义的快捷方式运行特定程序，十分方便。它需要放在 Windows95 的 StartUp（启动）文件夹中，以便 Windows95 一启动它就自动运行。

但这个程序有几个小毛病：它只认光盘的卷标而不是内容，而且用于打开文件的对象也必须是快捷方式。还有一点，如果你用的是中文 Windows95，那么就要自己将 AutoPlay extender 的快捷方式从它安装时自动创建的“StartUp”文件夹移到“启动”文件夹中，因为 StartUp 在中文 Windows 中不起作用。

2. Contents

安装了这个工具，在资源管理器中右键单击一个文件夹，你会发现多出一个 Contents 菜单，单击 Contents 菜单就可以看到这个文件夹的全部内容。它还允许你像开始菜单那样快速启动应用程序。当然这个特性并不局限于资源管理器，你还可以在桌面上按住 Shift 用右键单击“我的电脑”以便更快的查看里面的内容。总之，Contents 使本来就很易用的 Windows95 变得更加方便。

3. Target

这个软件的全称是 Shortcut Target Menu。它的用法和 Content 相同，只不过对象换成了 Shortcut（快捷方式）。在右键弹出的菜单中，选择 Target/Open Container，Target 就会弹出一个窗口把这个快捷方式所指向的目标文件连同当前目录一同显示出来。

4. DOSHere

图形界面的 Windows 免去了我们敲 DOS 命令的烦恼，可我有时又非常怀念 DOS。因为在文件操作时，DOS 命令反而比 Windows 简便。举个例子，在 PIC 目录下有许多图片，一部分是 jpg 格式的，另一部分是 gif 格式，现在你要删除所有的 jpg 图象，该怎么办？一张一张的点？开玩笑。一张两张的还凑和，真要是几十一百的谁受得了？你这时一定会想到 DOS 的“DEL *.JPG”的好处来了。那么现在就快试试 DOSHere，当你要对某一目录操作时，用右键单击该目录，选中 Command Prompt Here，马上就会弹出一个以此目录为工作目录的 DOS 窗口供输入 DOS 命令。

5. Tweak UI

这个工具中文名称不太好起，Tweak 直译过来就是好办法、妙计的意思，就暂且叫它“奇妙的用户界面”吧。它是这组工具中功能最强大的一个。安装之后它会在控制面板中建立一个名为 Tweak UI 的图标，它包括 11 个页签。首先是 Mouse 页签，它使你可以详细定制鼠标灵敏度和弹出菜单的响应速度。在 DeskTop 页签中，你可以为桌面添加或删除特殊文件夹而不仅仅是快捷方式。比如“网上邻居”，实际是为局域网用户设计的，对很多用户来说其实根本没用，但通常情况下 Windows95 不允许删除它，现在，有了 Tweak UI 你就可以让这些“碍手碍眼”的图标都在桌面上消失。New 页签允许你删除在“新建”菜单中不想要的文件类型。Add/Remove 是“添加/删除程序”的一个简单索引。

Boot 页签更有用，通过它你可以调整 Windows95 在启动时显示“Staring Windows95……”的时间，是否自动装载图形用户界面（GUI），是否显示启动画面以及是否允许与过去的 MSDOS 进行双引导等，这些选项以往需要修改 MSDOS.SYS 才能达到效果，在这里简化成了只需加上或去掉一个“√”就可以了。

当然 Tweak UI 的功能远不只这些，由于篇幅所限这里就不多讲了，请读者自己慢慢体会吧。

6. CD－Quick Cache for Windows95

你一定用过 DOS 版的 CD－Quick 吧，这个软件可以极大的提升光驱的读取速度，现在 CD－Quick 又向 Windows95 进军了。这次使用了 Vxd（虚拟设备驱动程序）和软件 Cache，所以使光驱的速度快得令人难以置信，当然前提是要付出至少 20M 的硬盘空间或 1M 的 RAM。同 DOS 版一样，Windows95 版的 CD－Quick 也附带了那两个小应用程序：CDTest 和 QuickMon，用法同以前没什么区别，只是环境转到了 Windows95 下，并且更加好用了。需要说明的是，这是一个共享软件（Shareware），也就是说要想合法使用，你必须为此掏出 29 美元。试用版有 30 天的期限，而且每次 Windows95 启动时它都会提示你注册，如果你厌倦了光驱读盘时的“漫长”等待并且能忍受以上这些的话，那么就请试试吧，CD－Quick 会为你节省更多的宝贵时间。



袖珍工具集锦

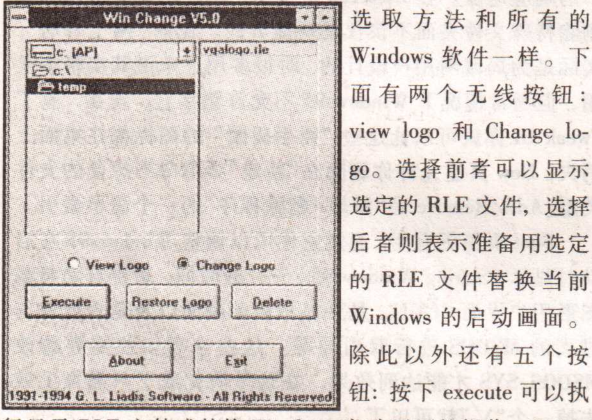
"袖珍工具集锦"是一个介绍实用小工具软件的栏目，欢迎大家提供软件并投稿。请注意这里介绍的全部软件都将随专辑软盘赠送，因此不接受商业软件。

一．让你拥有自己的 Windows 启动画面: Win Change

软件环境: Windows3. X

每当我们启动 Windows3. 1 时，总是看到那幅标识微软版权的启动画面。其实这是存放在 Windows 的 SYSTEM 子目录下一个以 RLE 为扩展名的图形文件。看惯了这千篇一律的面孔是否想过把它换成一幅富于自我个性的更"酷"一些的启动画面呢？Win Change 就是一个可以帮助你轻松实现这一愿望的共享软件。

Win Change 的使用很简单，启动后可以看到窗口上部左面是驱动器及目录列表，右面是 RLE 文件列表。文件的选取方法和所有的 Windows 软件一样。下面有两个无线按钮：view logo 和 Change logo。选择前者可以显示选定的 RLE 文件，选择后者则表示准备用选定的 RLE 文件替换当前 Windows 的启动画面。除此以外还有五个按钮：按下 execute 可以执行显示 RLE 文件或替换 Windows 启动画面的操作。Delete 按钮可以删除选定的 RLE 文件。如果你对于自己上一次替换操作不满意，可以按 Restore Logo 按钮恢复原来的启动画面。Win Change 会根据你的设定自动修改 Windows 的启动命令 WIN. COM。为了保险起见，建议在使用前备份原来的 WIN. COM。每次当你更改启动画面时 Win Change 也会自动把当前的 WIN. COM 以 WINBAK. COM 的文件名进行备份以便 Restore 之用。



如果想获得自己的 RLE 文件，可以先用普通画图软件(如 Windows 的"画笔")描绘并以 BMP、GIF 等常见格式存盘，然后再用图形格式转换软件把它转换成 RLE 文件。要注意最后生成的文件只能是 16 色 640*480 的图形，且文件不能超过 63K。

Win Change 软件包共四个文件，其中主文件为 WCHANGE. EXE。安装时把所有文件拷到一个子目录下，并把 VBCTL3D. VBX 拷到 Windows 的 SYSTEM 子目录中。在 Windows 中为它新建一个程序组，然后为两个可执行文件分别建立图标。该软件的运行还需要 Visual Basic Runtime 3. 00 的动态连接文件 VBRUN300. DLL 的支持。如果你没有安装 Visual Basic，也可以直接把 VBRUN300. DLL 拷到 SYSTEM 目录中。

这个软件适用于各种语言的 Windows3. X 版本。

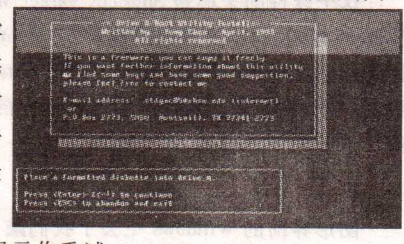
二．B 盘启动电脑: Drive B Boot Utility

硬件要求: IBM－PC 兼容机 双软驱 内存: 640K

软件环境: MS－DOS

一两年前国内流行的 PC 机的标准配置多是 1. 2M＋1. 44M 两个软驱，而且 A 驱通常是 5. 25 英寸的软盘驱动器，3. 5 英寸的软盘驱动器则设为 B 驱。如果您的机器还沿用着这种配置，那多半你正琢磨着怎么把 A、B 驱动器对调，因为这种设置与现在多数机器只配一部 3. 5 英寸小驱动器的流行趋势太不协调了。现在以软盘形式发行的软件基本上都以小盘为载体，别的还好说，象反病毒软件和一些系统软件就要求必须用它来启动机器，遇到 A 驱是 5. 25 英寸的就麻烦了。你当然可以打开机箱掉换连接两个软驱的信号线。或者如果主板的 BIOS 支持软驱交换功能，进入 CMOS 设置一下。但这里有一个软件可以不必更改 A、B 驱动器的盘符设定，而使机器能从 B 盘引导系统，这就是 Drive B Boot Utility。

它非常小，只有一个长度为 2216 字节的可执行文件 INSTALL. COM 和一个说明文档。它要求电脑有两部驱动器和 640K 内存。使用也很简单，在 DOS 下运行 INSTALL. COM，就会出现它的版权信息(见图)，并提示你在 A 驱插入一张已经格式化的软盘，然后回车，它就会对 A 驱中的软盘进行"安装"。如果操作成功，程序就会自动结束，否则它会提示你重试。



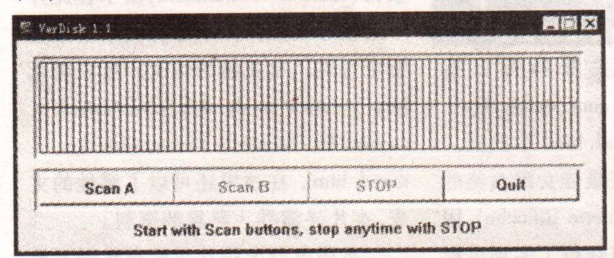
以后需要从 B 盘启动时把安装了 Drive B Boot Utility 的软盘插入 A 驱，把启动盘插入 B 驱。然后启动机器，屏幕上会首先提示你确认 B 驱动器中已经插好启动盘，然后按



任意键机器就会从B盘引导系统。注意,启动成功后一定要先按Home键,使机器恢复对A驱的正确读写,否则任何对A驱的操作都将转向B驱,这样可能导致数据丢失。另外不要用安装了Drive B Boot Utility的软盘存放其它信息,以免数据丢失。

三. 软盘检查工具: VerDisk

软件环境: Windows3. X& Windows95



软盘因携带方便便于交换信息而成为非常重要的一种信息存储介质。经常使用软盘的朋友大概很少有谁从没遇见过坏区。DOS的磁盘格式化命令可以自动为坏区作出标记,但在进行磁盘拷贝的时候这些坏区仍然会被使用。因此在利用一张软盘保存重要信息的时候我们往往希望知道它的可靠性。由芬兰的Hannu Pohjanheimo开发的VerDisk1. 1就是可以解决这个问题的一个小工具。

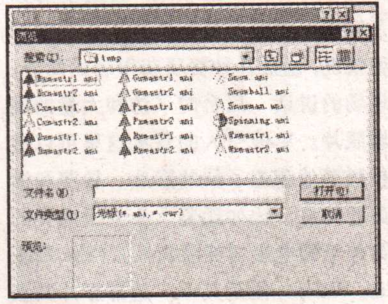
VerDisk包括三个文件: VERDISK. EXE、FILE_ID. DIZ和说明文档README. TXT。该软件无需安装,只要把这些文件拷贝到一个目录中,然后在Windows中为VERDISK. EXE建立一个图标即可。使用时双击它的图标,就会出现它的界面(见图)。把欲检查的软盘插入驱动器,然后鼠标单击"Scan A"或"Scan B",它就开始对软盘进行检查。VerDisk用绿色表示好磁道。如果发生错误,VerDisk会自动重新检查这个磁道,如果这次成功了,VerDisk将使用黄色来标识这些磁道。对于重读仍然错误的磁道VerDisk用红色表示。STOP按钮可以随时中止检查,Quit用于退出。

VerDisk用黄色标识出来的磁道往往是由于磁盘表面污迹造成的,对于这样的软盘建议最好不要用来保存重要信息。这是一个共享软件,用户可以免费使用30天。

四. 有趣的圣诞节图形鼠标

软件环境: Windows95

这是一组以ani为扩展名的动态鼠标指针文件。它们是由Dream Graphics于1995年送给大家的一份圣诞礼品。有了它们,你就可以在一大堆充满节日气氛的图形鼠标指针中选择自己的最爱。这些指针形状设计非常有趣,充满圣诞节日快乐。你可以让鼠标变成一个雪人的形状,它还会一点点"融化",直到化成一个小点,再复原成雪人;或者让鼠标化做五颜六色的圣诞树……总之,它可以让你的屏幕充满情趣。这个软件一共包括18个ani文件和两个内容一样的说明文档(分别是WORD的DOC格式和纯文本的TXT格式),使用时只要把它们拷贝到一个目录中(最方便的是拷贝到Windows95目录下的cursors子目录下),然后打开Windows95的控制面板,双击"鼠标",然后单击"指针"页签,选"浏览",利用搜索框选定你的图形鼠标文件所在的目录,用鼠标选定一个ani文件,就可以在预览框中看到鼠标的形状,这时就可以选择自己喜爱的鼠标形状了。



■文/捷足

编后公告板

由于容量的限制,本期专辑盘的软件分装在两片软盘中,编号分别为FCGM9705A和FCGM9705B,读者可以各取所需。每张专辑软盘仍然只收取磁盘工本费及拷盘服务费。需要专辑软盘的读者请通过邮局汇款10元到编辑部。在汇款单附言栏中请注明需要哪一期专辑软盘。**特别提醒需要本期专辑软盘的读者请务必注明您需要的软盘编号**,如果仅汇来10元索取FCGM9705专辑软盘,**我们将"默认"您需要其中的FCGM9705A**。北京读者也可以直接到编辑部购买,每张是6元。由于版面限制,从本期起不再刊登专辑软盘全部目录,欲了解自1996年第九期起各期配套专辑软盘详细目录请参阅专辑软盘的README文件。

本期专辑软盘目录:

FCGM9705A:

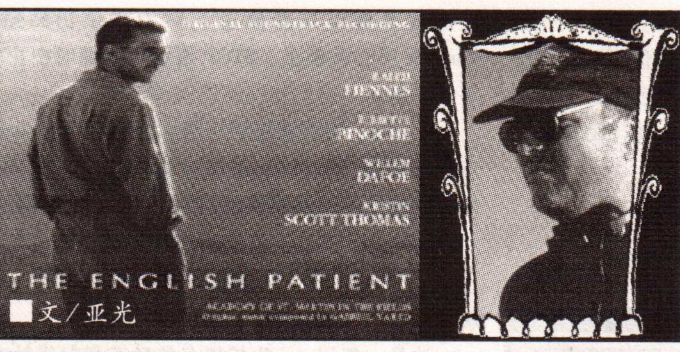
1. Windows95压缩软件Winzip6. 2
2. "袖珍工具集锦"介绍的全部软件

FCGM9605B:

1. DOS下多媒体播放平台DISPLAY
2. Windows95工具集粹(二)介绍的工具软件(不包括CD-Quick Cache for Windows95)
3. 本期游戏研究例程
4. 今年第三期游戏研究例程
5.《恐惧》角色备分、传输工具



网上奥斯卡



■文/亚光

今年3月24日,举世瞩目的第69届电影奥斯卡金像奖颁奖仪式在美国的洛杉矶的神殿大会堂隆重举行。爱好电影艺术的笔者最近通过 Internet 访问了有关奥斯卡金像奖的站点,现在我将所了解到的有关材料介绍给大家,有兴趣的读者可以依据我提供的网址获取更多的信息。

我先用著名的搜索工具 YAHOO 很轻松地查到了奥斯卡的专页——http://www.oscar.com, 从这里可以了解到有关此届奥斯卡颁奖大会的详细情况,包括各种奖项获得者的简介,现场的讲话、后台的采访和大量的现场照片。更吸引人的是从这里可以链接到其他我想了解的影片、导演和演员的站点。比如颁奖大会上最风光的影片美国电影《英国病人》(The English Patient)便是其一。这部影片共获得12项奥斯卡奖提名,最后夺得最佳影片、最佳导演、最佳女配角、最佳改编剧本、最佳摄影、最佳艺术指导、最佳服装设计、最佳剪辑和最佳音响共9项大奖。这部影片改编自加拿大作家迈克尔·昂达吉的同名小说,反映的是二战后期发生在北非和意大利的凄婉的爱情故事。影片细腻感人,体现了普通人在战争面前的无能为力和战争带来的巨大创伤,进一步强调了原著的主题:忠诚与背叛。它的互联网地址为 http://www.miramax.com/movies/1english.html, 这里有大量的影片背景资料、剧照,以及可供下载的影片剪辑和音乐片段。改编并执导该片的本届奥斯卡最佳导演奖得主安东尼·明格拉的有关资料可以在 http://www.bitesite.com/celebrities/aminghella/html/sound.html 中找到。因扮演护士汉娜而获最佳女配角奖的朱丽特·本诺奇 (Juliette Binoche) 因在此片中的出色表演夺得了多项电影大奖,读者如想了解她的情况,可以到 http://www.netlink.co.uk/users/michale/binoche.html 去看一看。

获得本届奥斯卡最佳男主角的是澳大利亚影片《钢琴师》(又译《太阳的光辉》,英文名 Shine)中戴维的扮演者乔佛瑞·拉什(Geoffrey Rush)。《钢琴师》是一部以真人事迹为基础的传记片,讲述了一位钢琴家战胜逆境,在事业和生活上取得成功的经历, 网址为 http://www.datatrax.com.au/roninfilms/html/shine.htm。拉什是澳大利亚著名的话剧演员,《钢琴师》是他出演的第一部影片,但由于精湛演技,他继夺得澳大利亚电影学院奖、美国洛杉矶、纽约影评奖的影帝头衔后,又无可争议地当上了奥斯卡影帝。如果了解乔佛瑞·拉什的有关情况, 请您浏览以下网址: http://www.mrshowbiz.com/award/oscars/69/oscarbios/geoffreyrush.html。由此,您可以看到乔佛瑞·拉什的一些个人档案,表演过程中的一些体会,还能看到该片的两个片段。

获得本届奥斯卡最佳女主角和电影脚本写作两项大奖的影片《法尔戈》(Fargo) 是根据1987年发生在美国明尼苏达州的一个真实案件改编而成的。一名负债累累的汽车商杰里为了骗岳父的钱,串通歹徒绑架自己的妻子。女警官玛吉面对错综复杂的案情展开了细致的调查,最终将元凶捉拿归案。这部影片风格独特,想了解该片的详细情况, 可以浏览 http://www.movieweb/fargo/index.html。女警官玛吉的扮演者法朗西斯·麦克多蒙德(Frances McDormand)由于在此片中的精彩表演,一举夺得奥斯卡最佳女主角奖,有关她的情况,可以浏览 http://www.mrshowbiz.com/award/oscars/69/oscarbios/francesmacdormand.html, 在这里还可以了解她的丈夫,本片导演乔·科恩的资料。

本届奥斯卡最佳男配角奖颁发给了美国影片《杰里·马圭尔》(Jerry Marguire) 中罗德的扮演者库柏·古丁。该片是一部新型的浪漫喜剧,以体育经纪人为主角,探讨现代人的职业与人际关系。这部影片的网址是 http://www.jerrymarguire.com 和 http://www.movieweb/marguire/index.html。从这里,可以了解该片男主角汤姆·克鲁斯 (Tom Cruise) 和导演卡梅龙·克劳(Cameron Crowe)的情况及影片拍摄过程中的种种花絮。在 http://www.mrshowbiz.com/award/oscars/69/oscarbios/cubagoodingjr.html 中可以得到库柏·古丁的一些资料,下载该片的两个精彩片段,还可以浏览他在1995年的两部作品的网点。


从网上获得的《杰里·马圭尔》剧照

虽然远隔大洋,但网络让笔者这个影迷也可以不出家门而一睹明星们和获奖影片的风采。





Internet 宝典——

WWW 浏览器及 WEB 的世界

WWW 浏览是目前 Internet 上发展最快的服务，也是上网一族最为时髦的话题之一。那么什么是 WWW 呢?

WWW,是 World Wide Web 的简称,通常翻译为全球信息网,也可以翻译为"万维网",是普通人访问 Internet 最重要的工具。

随着 Internet 的不断发展,上面的信息也以惊人的速度增长。Internet 就象是一本信息量比《辞海》大不知多少倍的"书",我们只能查阅和浏览自己感兴趣的东西。《辞海》有索引,查阅起来很方便,查阅浏览 Internet 上面的资料单靠《辞海》那样的索引显然是不现实的,因为它的信息量太大了。

在查词典时,如果一个辞条的解释中提到的某个词正好与另一个辞条有关,往往会注明"参见某某页某条"的字样,读者可以根据这个线索翻到那一页查看。如果那个辞条又用同样的方法告诉你可以参看另一页……这种"参见"线索可以一直延伸下去。这种"参见某某页某条"就是一个"指针",它指引我们转向另一页,即由当前页"链接"到另外一页。WWW 就是用这种方法帮助用户使用 Internet 信息的。Internet 的网址就相当于页码。

不过,Internet 的信息不仅数量大而且种类繁多。词典中的信息最多也就是印刷的文字和图片,而 Internet 上的信息包括文本、图象、声音、动画等多种电子信息。因此,Internet 上的指针链接必须是"超文本"的,才能方便用户使用。即可以在不同的电子信息之间进行链接,这种技术就称为"超文本(Hypertext)链接"。在 WWW 软件中,我们可能会在文章中看到一些文字颜色与周围的文字不同,当鼠标移动到它上面时会变成一只手的形状,这时按下鼠标,就会链接到另外一页。正是这些超文本链接指针把 Internet 的资源连接在一起,用户只需要用鼠标选择链接,就可以跟随链接访问其它超文本文件,不断地选择,最终找到自己需要的资料。因此,它使人们不需要太多的计算机知识,就可以轻松地畅游于 Internet 世界。这也是 WWW 迅速发展的原因。

在 Internet 上,很多公司企业出于宣传或为用户服务的目的把有关资料制成超文本文件供人们自由访问,这就是"主页"(HomePage),WWW 资源绝大多数是以主页的形式提供的。每个主页都有一个网址,相当于词典的页码。用户只要知道网址,就可以找到特定的主页进行浏览。而专门用来浏览 WWW 资源的软件就称为 WWW 浏览器。对于刚刚上网的新用户来说,首先就应该学会用 WWW 浏览器浏览 Internet 资源。因此,《Internet 宝典》把这个做为重点,通过讲解、操作演示及仿真操作等多种方法教你使用 WWW 浏览器。因为这是 Internet 新用户的"必修课"。

目前,有多种 WWW 浏览器软件可供我们选择,但最流行的还是有美国 Netscape(网景)公司开发的 Netscape Navigator 软件。《Internet 宝典》介绍的也是这种软件。

Netscape Navigator 的主界面如图所示,菜单栏下面是工具栏,工具栏下面 Location(位置)后面的文本框中可以填入欲浏览的网址。Netscape Navigator 一启动就链接到一个起始页(Home),这个起始页可以由使用者自己设置。

Netscape Navigator 的工具栏集中了 Netscape Navigator 操作的主要功能。它可以使你在已经浏览过的页面之间非常方便地移动。很多人读书时喜欢使用书签,Netscape Navigator 也为你提供了一个书签,打开 Bookmarks(书签)菜单就可以使用它。Netscape Navigator 的使用非常直观、方便,再加上《Internet 宝典》有详细的介绍演示,掌握起来很容易。而更重要的是看你能否在这浩如烟海的 WWW 资源中得到对自己最有用的东西。这点《Internet 宝典》也为你想得非常周到,它为你提供了 48 类 1000 多个 WWW 站点的网址,并且检索极为方便。所以有了 Internet 宝典,你就可以畅游 Web 的世界了。





硬件兵工厂



3D没商量——WinFast 3D S600显示卡

■文/白勺

冬去春来，万物复苏，国内外形势一片大好，CPU硬盘价格狂降。值此普天同庆之际，我又给我的电脑升了一级。

这次升级，主板和CPU都没费太多的精神，主板选定了口碑颇好的技嘉（GIGABYTE）GA－586HX，CPU因为被INTEL的高价和CYRIX的高温所阻挡，再加上对MMX无尽的希望，暂时选定了性能价格比相当好的AMD K5 PR－133。内存由于在下的“远见卓识”早在486时就配齐了32MB 60ns EDO内存，所以不必在这“非常时期”被奸商再宰一刀（对此我非常得意）。但是到了选择显示卡时，我实实在在地被难住了。

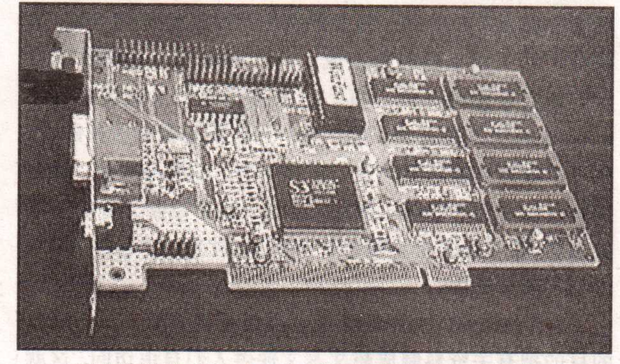
市场上的显示卡品种实在是太多了，什么Trident9685啦，Trive64V＋啦，ET6000啦……真可以说是“鱼龙混杂，良莠不齐”，在众多的显卡品牌中，我最终选出了丽台（LEADTEK）WinFast S280、中凌（A－TREND）ATC－2165A和丽台WinFast 3D S600做为备选产品，开始进行详细的“比较研究”工作。

丽台WinFast S280一开始吸引我的是它平易的价格和相当好的口碑：凡是用过此卡的朋友对它都赞誉良多。而它的销售情况也使它足以在中关村“笑傲江湖”。但我很快发现，过去的毕竟已经过去，S280采用的64V＋主芯片已经是昨日黄花，在电子技术日新月异的今天，一年以前的技术简直就可以算是老古董了，一向求新求变的我，终于放弃了它。

于是我开始关注中凌ATC－2165A。说实话刚开始我是比较倾心于它的，一方面是因为它使用的TSENG ET6000主芯片独一无二的128BIT运算能力实在是令人怦然心动，另一方面它仅用2.5MB的MDRAM就可达到一般显示卡4MB EDORAM的性能，再加上其不到800元人民币的价格，又实在是令人垂涎三尺。那我为什么最终会把它也淘汰了呢？原因同样有二：一是因为TSENG的ET系列显示卡虽然也是国际名牌，但现在在国内用户不多，总给人一种怪怪的感觉，兼容性和将来的驱动程序升级等售后服务都让人有点担心；二是总觉得3D加速是一种趋势，无论是游戏还是INTERNET，都会慢慢的3D化，VR化，而ET6000一点3D功能都不带，前途实在是……那个不甚光明。

于是，千斤重担都落在了丽台WinFast 3D S600身上了，那么，它究竟能不能担当使我的显示器“活”起来的重任呢？答案是……肯定的。

首先，它使用的声名卓著的64BIT S3 ViREG显示加速芯片，无论对2D还是3D画面都有良好的加速效果（也就是说无论用软解压看VCD还是玩3D GAME都有很好的效果）；其次，它的135MHz的RAMDAC频宽和31.5KHz－81KHz的水平频率、56KHz－150KHz的垂直频率可以使我的显示器无闪烁连续工作，保护我可怜的眼睛；再次，它的固化在卡的2MB 35ns(!)的EDO RAM足以使我的显示器显示出800X600 16.7M色或1024X768 64K色，而且还在卡上预留了插槽，将来把显示内存扩成4MB即可显示1024X768 16.7M色！



不过说到底，WinFast 3D S600最大的长处就在于它采用了3D图形加速器，那么3D图形加速器到底具有哪些功能呢？



首先，一般的3D图形加速器都具有几何转换(Geometry transfer)和成图(Rendering)的功能。所谓几何转换功能，简言之就是座标转换处理，而成图功能则是指执行贴图(Texture)、阴影(Shading)等写入Frame Buffer的处理。



而WinFast 3D S600所采用的S3 ViGER 2D/3D加速器更具有平面/内插着色、深度暂存器、表面材质、雾化处理、边缘平滑处理、透明色处理等一大堆功能，光看说明书实在是让人满头雾水，不知所云，但是当我被此卡的卖主侃晕，乖乖地交了七百多块钱，把这块宝贝抱回家实际使用起来的时候，就知道它的功能确实强大了。

首先，将它随卡附带的WinFast Software Pack光盘放入CD-ROM，只见它不由分说就自动给我装了一套DriectX。我喘了口气，开始安装最新版的XING。安装完毕之后，将我的显示器调到800X600 16.7 M色，开始测试软解压效果，哦！在我的K5PR-133上，全屏测试竟达到了每秒50帧！我有些不敢相信地将一张VCD放入CD-ROM，把音频部分的解析度调成44KHZ立体声，然后进行全屏播放。哈！无论是声音效果还是图象效果，都可与硬解压媲美！可见此卡的2D加速功力实在是不同凡响！

下面该试试它的3D加速功能了。运行它随卡附带的3D GAME PACK光盘。嘿！真巧，这里面的3D飞行射击游戏《Terminal Velocity》我以前曾经玩过，且看看它在真正的3D卡上会是什么效果？经过一番安装设置，将TV3D运行起来，刚开始的时候我还有些失望，因为除了开始画面多出一个“S3d”的标志之外，与我以前的印象似乎没有什么不同。但是一飞起来，我就真的有些“头晕目眩，目瞪口呆”了。

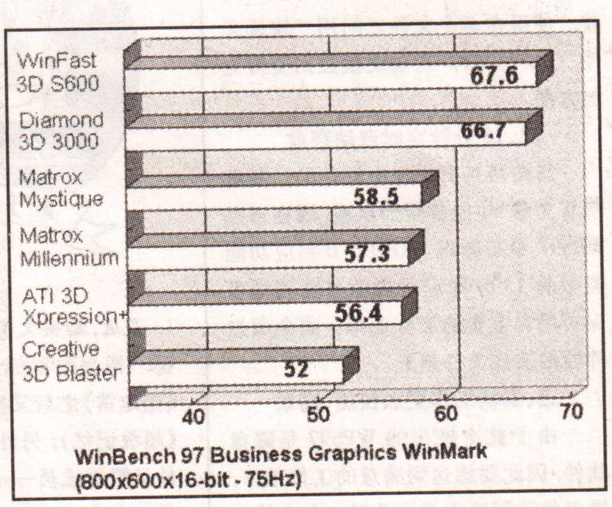
首先，我“无师自通”地理解了说明书中所有的那些怪里怪气的名词，尤其是“雾状效果”一词，因为在WinFast 3D S600上，这游戏的效果实在是太……“雾状”了。在飞行过程中，远处的群山在层层雾气的包裹之中渐渐地显露出来，使你真的有一种“腾云驾雾”感觉，而敌人的飞船也会突然间从云层中冲将出来，打你个措手不及。这种细腻的云雾缭绕的效果在普通的2D显示卡上是绝对不可能实现的，我清楚的记得在我以前的2D显示卡上，所有的云雾都是由一个个斑驳的小色块组成，而且这些色块还在令人不快地抖动着。

除此之外，这款游戏还生动地向我解释了什么叫做“表面材质”和“边缘平滑”处理，因为在WinFast 3D S600上，我可以很明显地感觉出敌人的飞船和地上的松树有着非常不同的质感，甚至天空中飞散的敌人飞船的零件都有各自不同的质感。而且，以往2D显卡上在物体边缘常见的锯齿边现象，在这里也变得非常轻微了（但还是有一点点）。

好了，说了一大堆好话，下面也该给它挑挑毛病。不过说实话，这块卡从它的性能/价格比来看，几乎已经可以说是“完美”了。但是，以我个人观点来看，如能够再加入视频输出功能，使大家可以在电视的大屏幕上看VCD和玩游戏的话，那就无疑就更是“锦上添花”了。

无论从任何角度来看，WinFast 3D S600都是一块值得推荐的好显示卡，如果你要买显示卡的话，就买它吧！

附：WinFast3DS600与市场上几款主要的显示卡性能对比



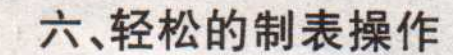
编辑/乐水



裕兴新软件介绍

裕兴 WPS97——功能强大的文字处理软件

■文/星星



经过一段时间的紧张开发和测试，北京裕兴公司宣布将在最近推出一个“增强版”的文字处理软件—“WPS97”，这个磁盘软件在实用性、易用性及高效性方面较裕兴现有固化在普及型电脑卡上的“裕兴 WPS 文字处理系统”都有重大改进，能够与微机上流行的文字处理软件相媲美。使用者将从中获得巨大的方便，从而使普及型电脑的潜力得到充分发挥。本次推出的裕兴 WPS97 拥有众多的优异特性，限于篇幅在这里只对部分特性作简要介绍：

一、提供大文件编辑功能

裕兴 WPS97 在编辑时每行可容纳 128 个字符(64 个汉字)，每个文件最多能有 2400 行，因而一篇文章最多可以容纳 15 万个汉字，相当于一部中篇小说的文字量。

同时，WPS97 中所能定义的文字块的长度不限，只要不超过一篇文章最大的文字量就行，比微机 WPS 的 64K(3200 汉字)块长度限制有重大突破，使得在多个文件之间用“块读文件”、“块写文件”功能交换数据变得更加方便。

二、15 分钟定时自动存盘

当初裕兴旧机型中设计的"断电恢复文章"功能曾受到欢迎，现在裕兴 WPS97 中与微机 WORD6.0 相应功能类似的 15 分钟定时自动存盘同样可保护用户宝贵的工作成果，避免因意外原因造成文件损失。

三、编辑工作更加快捷、高效

由于此次推出的 WPS97 是磁盘软件，因此要想达到满意的工作效率，磁盘的读写速度成为关键。此次裕兴采用了优化的磁盘读写程序，速度与微机的磁盘读写速度相当。

功能菜单中增加了数十个新的操作选项，比“裕兴 WPS”多出一倍，令使用者有更多的选择。

四、具有强大的排版打印功能

WPS97 的打印控制方式与微机 WPS 软件的相同，可以连接带有标准 EPSON 模式的各种 9 针、24 针及喷墨式打印机。并彻底改变以往打印时只有一种字体的局面，可提供宋体、仿宋、楷体、黑体 4 种字体，字的型号可选择标准型、长型、扁型共计 24 种，完全满足常用的打印要求，还能打印出空心字、旋转字、阴影、背景等各种复杂的效果。这些也是用户们渴望已久的特性，裕兴总算有了交代。

五、方便的模拟显示功能

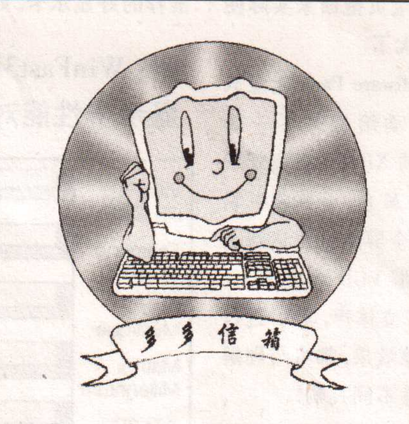
有此功能，用户可直观地看到打印结果，从而极大地提高了排版效率。

六、轻松的制表操作

和微机 WPS 一样，WPS97 提供“自动制表”和“手动制表”两种选择。用前者可迅速得到规则的表格。而后者更适合制作不规则表格。经过多人试用。裕兴 WPS97 的“手动制表”功能得到了一致好评：比微机 WPS 中的同名功能还要好用。

或许你用过微机的 WPS 或者 WORD，也许你对我上面所讲的特性不以为然，可是别忘了所有这一切都是在只有千把元钱的 8 位的普及型电脑上实现的！可惜的是由于 WPS97 还未正式上市，所以我也未能得到它的画面资料。

裕兴为了做好这件回报广大用户的礼物，在它的各种操作的易用性上都作了细心的调整，使之成为裕兴普及型电脑上的软件精品。



1. 最近，裕兴又有什么新软件上市？

答： 裕兴的鼠标系列多媒体软件继《挖地雷》之后又推出了《空心接龙》、《超级记忆》，另外家庭实用方面的软件又添新成员——《家庭字幕机》，这是一款配合家庭摄录像机使用的实用软件。

2、我是一个电脑迷，对贵刊上两期登载的《自己动手装裕兴电脑》很感兴趣，不知能否买到一些学习资料？

答： 裕兴公司已出版《自己动手装裕兴电脑》一书，内附许多资料和图纸，有相当的参考价值。另外，《裕兴汇编语言彻底研究》一书也即将出版，是一本学习裕兴机内部软件系统和结构难得的参考书。

3、裕兴普及型电脑的内存能不能进行扩展？

答： 可以。但内存的扩展将为用户带来经济负担，而且从裕兴软件开发的大量实践来看，这种普及型电脑是否实用主要取决于软件而非主机内存的大小。

编辑/乐水








篮球旋风——NBA Live系列游戏完全评析



■文/流星雨工作室

NBA常规赛正如火如荼地进行着。今年恰逢NBA五十大寿，球员们在这个金赛季里更是加倍卖力。在前不久的全明星赛上，RICE以半场得24分的佳绩打破了张伯伦保持了近三十年的纪录，乔丹更成为全明星赛上首位获大三元（得分、助攻、篮板均达到两位数）的球员，这些都把NBA再次推向了高潮。

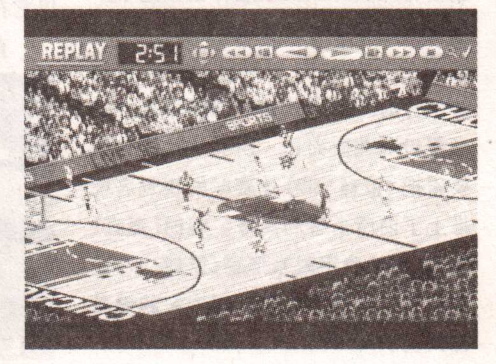
如同NBA在世界篮坛的地位，EA SPORTS的篮球游戏在电脑游戏领域中亦占有不可动摇的地位。96年末，EA趁热打铁推出了NBA Live系列中的第三作《篮球’97》。回顾三年来，NBA Live系列以其精美细致的画面、丰富详尽的现役球员资料、真实火爆的临场感和亲切舒适的操作感赢得了广大玩家和NBA球迷一致的肯定与喜爱。一个好游戏是很难加以改进的，95年《篮球’95》推出时就已经成为了篮球游戏上的里程碑。但EA SPORTS不满足于现状，其后不断推陈出新，使NBA Live系列作品的每一代都较前作有着突破性的进展，这实乃众多玩友的福音。到了今年的《篮球’97》更是把篮球游戏推上了登峰造极的境界。为此，作为NBA的忠实球迷和NBA Live系列游戏的超级玩家，我们特为大家对NBA Live系列中的三代作品进行一次全面的分析与比较，其中相对侧重于评论最新的《篮球’97》，以期各位能更充分的享受到NBA Live系列的巨大乐趣。

画面

《篮球’95》中只有一种斜45度的视角，球场看上去也欠缺立体感。场上球员的造型刻划不很细致，球员之间的区别也基本停留在肤色上。光影效果的运用也比较单纯。

《篮球’96》则采用了EA SPORTS引以为豪的“虚拟球场技术（VIRTUAL STADIUM）”，因此在游戏时可以选择CLASSIC、EA、PRESS等六类共十七种完全不同的视角，使球赛的拟真度和临场感大大提高。另一明显的进步在于光影效果也较前作更为丰富。每次比赛开始时，镜头总是类似《VR战士》那种从远处旋转着推进到玩家选择的视角停下，其间大家可以看到嵌有EA SPORTS标志的探照灯影在场上盘旋，观众席中不时有闪光灯亮起。更令人叫绝的是在光亮的地板上我们可以清楚地看到球员半透明的倒影。不过《篮球’96》中依然有着较为明显的缺失，“马赛克”效应下的球员形象在精美漂亮的球场中实是相形见拙。《篮球’96》中的球员不过是由不同方向的数张低解析度图片组成，而且上一代中球员大同小异的毛病仍没有得到根本改善，基本上只是依靠身体各部位的不同色彩来加以区分，这一点我们可以借助游戏中创造球员的功能轻易发现。而且即使是虚拟球场本身也并非十全十美。当球员从后场到前场时，伴随着视角的移动场边观众的贴图会出现明显的不稳定状况。

在总结了前两代的种种得失后，图形上表现最棒的篮球游戏终于出现了，毫无疑问这就是《篮球’97》。首当其冲的是场上球员完全运用如今最先进的多边形贴图技术制成，从而使该游戏成为一个真正的三维游戏。所有球员都以真实球员为蓝本来表现，除了技术上最容易实现的肤色以及球衣上的号码与名字外，拜贴图技术所赐，球员的高矮胖瘦也能够准确无误地加



以实现。最让人不可思议的是球员的面容竟刻划得如此传神，象是长鼻子的皮蓬和“大猩猩”尤因等著名球员，我们都能一眼辨认出来。

《篮球’97》的另一重大突破是运用了“动作捕捉技术（MOTION CAPTURE)”,EA SPORTS 为此特地邀请了萨克拉明托国王队的明星球员里奇蒙德(RICHMOND)来录制各种原汁原味的篮球动作，因此游戏中球员的一招一式都如此逼真传神也就不足为怪了。此外,《篮球’97》中还加入了迫力十足的即时慢镜头回放系统，无论场上哪一方出现大力灌篮、补篮中的、或者是压哨球得分等精采场面，这个系统都会从不同角度随机选择一个播出。这不仅给玩家一次重新欣赏精采进球镜头的机会，还让玩家得到了另一种完全不同的视觉享受，更把游戏的比赛气氛调动起来，看了不禁使人血脉贲张。

对于传统的虚拟球场的运用则更改成 PRESS、CLASSIC、END、SIDELINE、SKY、OVERHEAD、BEHIND 等七种基本视角，还有就是建立在此基础上最为实用的 AUTO 模式。这些球场的精致程度与画面稳定性都得到了进一步的提高。游戏中每个主场的地板都完全按真实状况制作，这不仅是指地板上五花八门的队标图案，甚至每个场地上地板的纹理颜色也不尽相同。不信?那看看西雅图超音速队或是夏洛特大黄蜂队的主场你就知道了。细心的玩家还可以发现《篮球’97》中篮板正上方的 24 秒倒计时器的确能够倒计时,而并非《篮球’96》中那个当做摆设的花瓶而已。所有这些优秀的要素把《篮球’97》比赛时的视觉表现推上了前所未有的高峰。震撼!逼真!精采!用这些字眼来形容《篮球’97》在我们看来丝毫不为过，因为它的确名符其实。



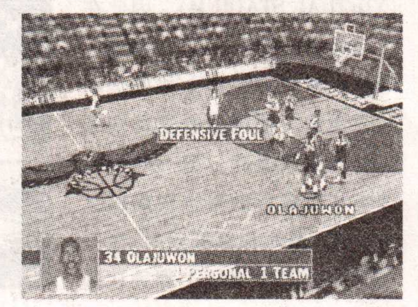
音乐音效

NBA Live 系列三代作品的音乐基本上都保持着美国黑人音乐的风格路线，显然这与现在 NBA 中黑人唱主角不无关联。

在音效方面，以现在的技术水准看《篮球’95》的确有些乏善可陈。当然，在那时 EA SPORTS 能把诸如拍球声、观众的喝彩声、比赛结束时的钟声、撞人倒地的碰撞声、篮球打在篮筐、篮板及进网等篮球比赛的基本音效表现出来已属不易。可惜由于当时技术水平所限,《篮球’95》中没有即时赛况语音播报（PLAY BY PLAY，以下简作 PBP)，只是在每段比赛结束时才加入战况解说。幸好比赛中投入三分球时还会有一声急促而又恰到好处的“THREE”来捧场，算是弥补了几分不足。另外，当比赛中断后重新开始时会有较 POP 的音乐出现，而后随着比赛的进行又立刻淡出。这样的设计很能营造气氛，难怪后来一直延用到《篮球’97》中。

《篮球’96》仍然没有加入 PBP,所以它在这方面的进步基本等于零。

直到《篮球’97》，PBP 终于众望所



归地加入其中。与 EA SPORTS 其它作品中该项技术的运用有所不同的是,《篮球’97》中的解说加入了室内的回响效果，使游戏在听觉效果上更近于真实比赛的情况。自比赛开始,解说就一刻不停地介绍比赛战况，而且解说在尽心尽职于好介绍关于进球、犯规、换人等情况的本职工作之余，竟也有感情的倾向——偏向主队。在比赛开始提到主队名称时，他决不会忘记脱个长音为主队打打气、鼓鼓劲。每当主队有了精采入球，解说的声音立刻高叫入球队员的名字，当然长音也是少不了的：“LU——C LONE——LEY”(朗利进球)，接着若是有助攻，他当然也不会错过一句：“ASSIST SCOTTIE PIPPEN”(皮蓬助攻)。记得当初玩《篮球’95》、《篮球’96》时并未对音乐音效太在意。但自从体验过《篮球’97》后，再玩前两作，感觉真是差了许多。显然在音乐音效方面,《篮球’97》同样在前作的基础上向前跨了一大步!

资 料

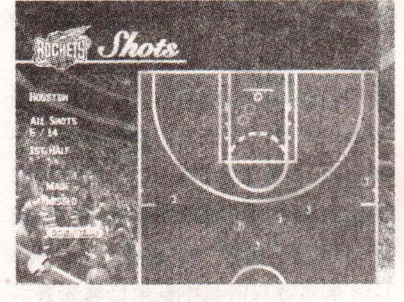
详尽周密的资料是 NBA Live 系列的又一特色，说其近乎小型 NBA 百科亦不为过。

NBA Live 系列对球队都有专门的队史简介。在这三款带年号的游戏中，球员的技术资料都是取自上个赛季的季终数据统计，其中包括了位置、身高、体重、球龄、上场次数、上场时间、大学、投篮命中率、罚球命中率、三分率、平均得分、助攻、盗球、盖帽、攻防转换、进攻防守篮板、出场等 16 项个人能力。在球员的个人资料中，不但配有精美的像片，还有各个球员从赛以来每个赛季的数据统计，实乃 NBA 发烧友的典藏极品。不过令人稍感遗憾的是由于权利金的问题，有些超级球星没有出现在游戏中。《篮球’95》中缺少了飞人乔丹、恶汉巴克利、魔术师约



翰逊、海军上校大卫·罗宾逊,《篮球'96》只是补上了大卫·罗宾逊。针对这一问题所带来的缺憾,《篮球'96》增加了球员创造系统,玩家可以根据EA SPORTS另行发布的上述三位大腕的数据自行输入。《篮球'97》更是直接虚拟了乔丹、巴克利和奥尼尔等人,只是替换了名字和号码。

自《篮球'96》起引进的球员创造系统除了具有拾遗补缺的功能外,也可以让玩家能拥有更大的参与感和自由度。玩家能够把自己身边的亲朋好友度身定做成NBA上的"SUPER STAR",毕竟自己与亲朋好友一同驰骋于NBA赛场上的快感是再精采的赛事也无法取代的。当然有兴趣让什么歌星影星、阿猫阿狗出现在球场上



一展身手也并非难事。《篮球'97》在保留这项功能的基础上作了一定的改进。比方说,在《篮球'96》中自建球员都只能作为新人参赛,《篮球'97》则可以随意设定球龄。对NBA有一定了解的朋友应该知道NBA常规赛季中转会是非常频繁的,象曾为火箭队93—94赛季夺冠立下汗马功劳的赛姆·卡塞尔在本赛季中已经三易其主。在NBA系列从《篮球'95》开始就一直都有比较完善的转会功能,其中《篮球'97》还能对球员名单进行存储。此外,EA SPORTS似乎对喜欢标新立异的罗德曼情有独钟,在NBA系列中我们总可以见到"大虫"那变化多端的发色。

提示:创造球员

每个玩家在自己组建球队、创造球员时,当然都想创造出一群神勇无比的全能球员,最容易想到的方法就是把球员所有的属性都设定成99。但我们在实战中发现这并不很见效,而且往往适得其反。在多次尝试后我们发现,创造球员应先确定他的司职位置,再根据该位置球员的技术要求设定数据,使每个位置的球员都具有鲜明的技术特长。根据这个原则创造的球员在实战中都能较好地发挥他们的长处。以中锋为例,他必须有很强的进攻意识,较高的投篮命中率,在扣篮、体力、弹跳这些方面较为出色且在篮板方面也非常突出,但三分球、控球和投篮范围方面则相对差劲。至于其他位置,限于篇幅在此就不一一讨论了,还请各位同好自行探索。

操作界面

NBA Live系列的界面框架基本相同,游戏在环境设置方面的变化相对不多,但总的趋势是朝着便利亲切的方向发展。比方说《篮球'96》中视角的选择还停留在文字上,《篮球'97》则直接提供视角的效果图来选择,可谓对玩家体贴之至。同样《篮球'95》和《篮球'96》标题界面上的各项选择完全依靠文字,《篮球'97》则把每种选项改造成了标签式的NBA球员明星卡,更绝的是这些"明星卡"上的内容会随选项内容的变化而变化,令我们这些NBA发烧友爱不释手。《篮球'95》和《篮球'96》的界面背景图案较为清晰,字体也比较正统,给人感觉严肃有余,活跃不足。《篮球'97》的字体都改成了涂鸦式的手写体,背景大多是对球员在比赛中的照片的层叠和对各队队徽进行效果处理得来的,这给人一种十足的黑人风味的随意感。

NBA Live系列自《篮球'95》起就一直在游戏的操作方面保持着相当高的水准。一键传球、一键投篮/盖帽、一键加速/盗球的三键自由设定系统倍受好评,所以一直沿用到了如今的《篮球'97》。虽然此系列的操作装置支持键盘、鼠标和游戏杆或手柄,但我们强烈建议使用游戏手柄进行游戏,因为只有这样才能充分体会游戏蕴含的乐趣。

比赛&赛季

为了提高游戏的娱乐性和亲和力,NBA Live系列是参照电视转播的形式来对比赛进行铺陈的。在比赛开始前有双方先发阵容的比较,每节结束时则有球队的得分、命中率、罚球命中率、三分球命中率三项得分统计以及篮板、助攻、盖帽、盗球、失误五项技



术统计(《篮球'97》中将篮板分成了前场篮板与后场篮板)。在比赛第二节结束时游戏将会列出双方表现最好的球员,全场结束时游戏也一定会评出本场最佳球员。除了上述这些例行公事的统计外,本系列能够即时地对赛场上所有的情况进行跟踪,在任何时候中断比赛都可以看到所有比赛球员的得分、命中率等技术状况,甚至是双方每次投篮的方位和命中情况都有一张简单明了的球场图来表示出来。这种高拟真的设计为玩家正确地审时度势调整战术提供了非常重要的依据,大大增加了游戏的可玩性。当这套系统发展到了《篮球'97》时,似乎已达到了完美无缺的程度。另外在《篮球'96》中的比赛间隙还穿插了有关NBA知识



的问答，这种增加游戏趣味性和知识性的作法得到了肯定并被保留到了现在。最不能被忽略的是《篮球'97》在半场休息时增加的半场秀(HALFTIME SHOW)功能。这是EA SPORTS剪辑真实赛场上球员的精采表演和少女啦啦队婀娜多姿的劲舞合成的小影片。每



个球队各有一段，极具可看性。因为小影片并不能随意选择观看，而是取决于比赛的场地。换言之，要想看某队的半场秀就必须在该队的场地上比赛，而且还得打半场比赛后才有幸观赏，因此玩家如果遇上就千万不要错过！

至于模拟联赛和季后赛，三代NBA Live作品基本上大同小异，都有球队、球员的技术统计和单项技术指标的排名。只是《篮球'97》在决出总冠军后增加了对最有价值球员(MVP)、进步最快球员(MOST IMPROVED)、最佳第六人(SIXTH PLAYER)、最佳防守球员(DEFENSIVE PLAYER)、最佳新人(ROOKIE)、最佳新人阵容(ALL ROOKIE TEAM)、NBA全明星阵容(ALL NBA TEAM)、最佳防守阵容(ALL DEFENSIVE TEAM)等八种大奖的评选，这使玩家除了争夺总冠军之外又多了一个目标：培养自己的球员获得季终的优秀称号。同时这也让单项技术指标的排名更有实际意义。不过很遗憾我们发觉由于比赛时间的缘故，在每节3、5分钟的比赛中"上场时间"这一项很难有好名次，所以基本上就没可能夺得MVP的称号。除非老老实实地打每节12分钟的比赛，但现实生活中若真要这样打完一季，恐怕"NBA Live 2000"都已上市了。

本系列中《篮球'97》对球员的塑造极其出色，这给我们留下了非常深刻的印象。在《篮球'95》和《篮球'96》中除了一大堆球员的数据外，我们只能从罗德曼的发色上看到游戏在球员特点刻划上的一些影子，可这对《篮球'97》来说只是皮毛而已。如果说《篮球'97》中多边形贴图技术和动作捕捉技术把球员外型、动作的表现力提高到了前所未有的高度的话，那么球员的AI模拟更是赋予了一些明星球员近乎真实的个性。我们在同电脑模拟的各支NBA球队比赛时可以明显的感受到公牛队乔丹、皮蓬的中远投威力、超音速队佩顿盗球的频频得手、步行者队米勒的百步穿杨。在与马刺队比赛时，大卫·罗宾逊的骁勇善战、独挡一面更是让我们明白了为什么少了这位海军上将的马刺队战绩会一落千丈。为了增加比赛的激烈程度，《篮球'97》中还导入了劣者优势的因素，落后一方的命中率往往高于领先一方，使比赛的差距容易缩小。这表现在电脑操控的球队上尤为明显，我们进行联赛时经常遇到在领先近二十分的情况下，被对手左一个三分，右一个三分的追上来。所有这些都把现实与游戏之间的距离缩短了，不禁让人情不自禁的投身于这紧张刺激的球赛中去。

提示：致胜心得

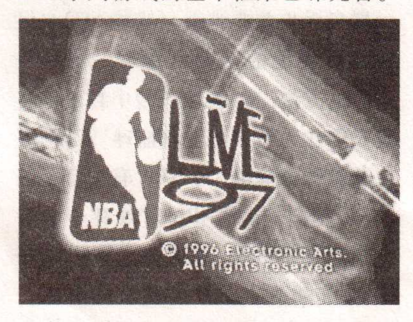
若是把NBA Live系列的三款游戏一一道来，恐怕可以另写篇大文了。所以我们只提供本系列中最具娱乐价值的《篮球'97》的心得。

无论是两分球还是三分球，出手投篮时要尽量避开对方的干扰。所以要通过多传球、多跑动来创造空档，制造得分机会。投篮时与篮框距离不很重要，只要让球员充分起跳且无人看守，进攻就能取得较高的成功率。在篮板下方投篮时，按投篮键时可适当蓄一下力。另外，进攻绝不能依靠三分球，应以成功率较高的两分进攻为主。三分球进攻一般要让有三分特长的投球队员在其体力尚充沛且无人防守的情况下出手。当比分落后时千万不能急于求成的狂投三分，这样的结果往往会使比分的差距变得更大。

在防守时最重要的就是一定要死盯对方的明星球员。换言之，就是用你控制的球员和电脑控制的本方球员一同防守对方的明星球员。

结语

《篮球'95》是NBA Live系列的开山之作，它定下了这一系列的基本游戏框架，其中良好的游戏操作感为这款游戏赢得了不少赞誉，但它在声光效果方面的缺陷也是显而易见的。《篮球'96》最大的贡献是加入了虚拟球场技术，多方位的视觉切换给人耳目一新之感。最新力作《篮球'97》的综合水准在此系列中绝对出类拔萃。经过《篮球'95》到《篮球'96》的改进后，NBA Live系列游戏的基本框架已臻完善。



《篮球'97》则是在此基础上打进了两剂强心针：即时赛况语音播报系统和多边形贴图绘制的三维球员。同时《篮球'97》在游戏的各细节上的处理也达到了炉火纯青的地步，游戏的各个方面都让人感觉无可挑剔。相信无论是游戏迷还是NBA迷，在玩过《篮球'97》后都会这样的感受：

I LOVE THIS GAME!





无声狂啸

■文/天骄创作室·吴冠军

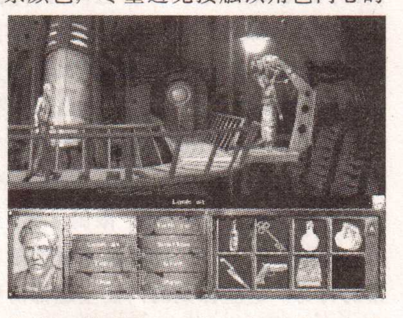
有朋友曾问我，近来的游戏越做越华丽，多媒体特性似乎增加了，但内容却趋向苍白，有没有一款作品能真正触动你的心？我毫不迟疑地把它推荐给了这位朋友，那就是CyberDreams的《无声狂啸》(I have no mouth, and I must scream)。我深深记得那一段在游戏旅程中的时日，曾十数次地为之动容，为之震憾，为之喝彩！战争的残酷、生命的伟大、人性的尊严，我从这款作品中得到很多很多。

故事是这样开始的。世界三大国为了战争的需要而建造了超级电脑“主宰”(allied mastercomputer)，并向它灌输了从古至今的所有杀戮资料。“主宰”经过不断的扩充，开始有了自我建造及增强能力，甚至产生了自我意识！它知道自己拥有创灭天地的能力，但却要永久地面对冰冷的地窖；虽有知觉意识，但却没有生命与行动能力，完全地受困于地底之下。想想能够思考却动弹不得的感觉吧！它把这种不满与怨恨竟归结于创造他的人类。战争、杀戮、仇恨，“主宰”终于下达了大屠杀的指令。它做到了，令他痛恨的人类已经从地球上消失，连猫啊狗啊乃至昆虫花朵，一切有生命的物体也都随之消失了。地球表面成为一片废墟，所幸还有四男一女五名幸存者。原来，“主宰”并未满足于这样的“胜利”，为了宣泄永无止境的恨意与怨毒，它精心挑选了这五名人类，让他们活在它所制造的虚拟世界中，并在生理上、心理上残虐他们。这四男一女，每一个人都有各自不堪回首的过去，有的曾经是对自己同胞进行活体实验的纳粹帮凶，有的是以欺骗维生的偏执狂，有的亲手逼疯了自己所爱的妻子……“主宰”不断想出新的花招，设计新的场景，从精神上折磨虐待他们，企图唤起他们心中的恐惧与痛楚，以求彻底地击败人类。玩者将接连扮演这五个可怜人，运用人类的勇气、智慧与毅力，在与“主宰”的对抗中，努力医治自己有缺陷的心灵，向没有生命、接近疯狂的电脑证明，即使在最艰险的环境，即使是死亡边缘，人类始终是最坚强的生物，而且心中的善良终究是存在的！

游戏的进行过程是典型的冒险游戏模式，整个过程有些沉寂，几乎都是只有主角一人向内心封闭的世界做探索与斗争。操作界面不甚繁杂，八个指令整齐地排列于屏幕左下方，即使对于初涉冒险类的新手也能很快入门。但这些指令栏与物品栏几乎占去了屏幕的一半，在视觉上显得十分碍眼，令人颇感不适，若能采用不少冒险游戏那种隐藏式物品栏及指令表，感觉应该会好得多。另外游戏中的许多物品



都太小了，尽管与主角之间的比例是正确的，但在游戏中很容易与做装饰用的背景混淆。究其原因还是场景画面过小所致，如采用隐藏式指令及物品栏，将游戏场景放大到全屏显示，同时使物品的体积增大到鼠标很容易指到的大小，这样就可以避免被玩者忽略。比较特殊的是，屏幕左下角的人物头像框背景颜色会随着主角的情绪反应而变化。因为“主宰”所禁锢的这五人，各有各的惨痛经历与隐私，而“主宰”就特别以各人的心灵弱点安排出一幕幕的场景，借机让主角活在深邃的痛苦回忆中，而玩者就要操纵游戏人物与“主宰”对抗，同命运宣战。一开始人物头像背景色为黑色，当主角逐步战胜心魔时就会变浅变亮；而当主角遭受打击挫折时又会变深，所以在游戏中玩者要时刻注意人物头像的背景颜色，尽量避免接触该角色内心的



苦处，否则累积下来主角可是会发疯而亡的。

游戏的画面以及音乐表现几乎谈不上出众或有特色。640×480的SVGA解析度还算细腻，但画面总让人有脏乱之感。某些场景配色太过低暗幽黑，须玩者调亮显示器的对比度及明暗度才能看清场景中的每一角落及物品。人物造型也绝非俊男倩女，也许美工想藉此来表达“主宰”统治下的世界所呈现出的扭曲意象吧。音乐诡异低调，变化起伏不大，但语音表现颇具水准，几乎涵盖了所有对场景、人物的叙述，连人物心里所想的内容也都完全配上了语音，把每位角色迥异的性格、语调及情绪反应都恰如其分地表现了出来。

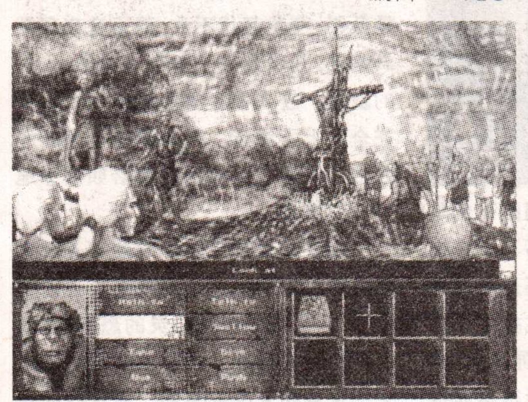
玩者在游戏中将分别展开五段冒险旅程，不同的主角都将面对自己的过去，有的必须正视心灵的恐惧，有的必须为过去赎罪，还有的必须解开过去一直悬而未决的疑问。而这些问题



与冒险途中的种种谜题、角色的心路旅程以及各角色过去的经历巧妙地结合在一起，并从中引发出许多发人深省的问题，使玩者感受到心灵的震撼。在五位角色分别完成自己的冒险之后，还会出现第六段情节。玩者在这里必须设法把"主宰"的意识层面中分为本我（Id）、自我（Ego）、超我(Super－ego)的三个部分通通关闭，并藉着在以前冒险中所赢得的象征"清明"、"原谅"、"怜悯"的物品来改变"主宰"那变形扭曲的心灵，展示人类高贵的情操及坚韧的心智能力。玩者必须要原谅本我(心理学中指最原始的、与生俱来的潜意识的结构部分，代表本能与欲望，具有强大的非理性的心理能量，按照快乐原则，急切寻找出路，一味追求满足）的原始错误行为，并且同情自我（指人格中的意识结构部分，是来自本我经外部世界影响而形成的知觉系统，代表理智与常识，处于本我与超我之间，按照现实原则，监督本我，适当满足）的盲从无度行为，最终让超我(指人格中最文明最道德的部分，代表良心、自我理想，处于人格的最高层，按照至善原则，指导自我，限制本我，达到自我典范）能够借着"清明"的象征来看清楚自己错误愚稚的行为。这些深刻的内涵主题都需要玩者用心去细细品味。

《无声狂啸》是款杰出精彩的作品，尽管它的"外衣"不甚华丽。通过游戏，笔者体验到了许多深刻的哲理，领悟到人类的尊严及价值并不会因为生命的消失而随之灰飞烟灭，在人类致力发展科技的同时，更应该正视"人"本身存在的价值。一味地追求发展，而忽视身为"主宰"的人类所应拥有的情操，那后果是不堪设想的。游戏提供了充实广阔的思考空间，谨将本作品推荐给所有喜爱深层次探索与思考的玩友们。

编辑/PC兔子



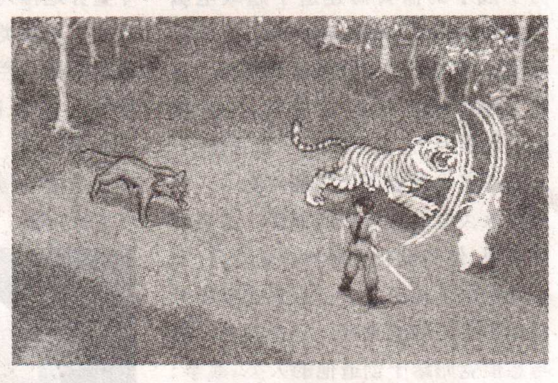
神雕侠侣

■文/天骄创作室·吴冠军

"问世间情为何物，直教人生死相许。"金庸大侠的《神雕侠侣》是整套金庸系列武侠作品中用"情"最深的一部，其对男女情爱的刻画之深，描绘之细，牵连之广令其他同类作品望尘莫及。著名小说家倪匡曾为《神雕侠侣》写过评语，第一句便是"《神雕侠侣》，是一部'情书'。"这部"情书"，曾使无数小说迷为之神醉痴狂（笔者就属其列），那么根据这部"情书"改编的同名游戏，是否同样能使游戏迷们再次"被情所困终不悔，为伊消得人憔悴"呢？近日笔者有幸拿到《神雕侠侣》的试玩版，亲"游"古境，不觉已忘却今世之昼夜。直至某日忽觉"衣带渐宽"，不禁抚键盘慨叹"风月无情人暗瘦，旧游如梦空断肠！"如此心情不可不与国内众多的《神雕》迷分享，于是便有了这篇"测试评析"。

故事大纲

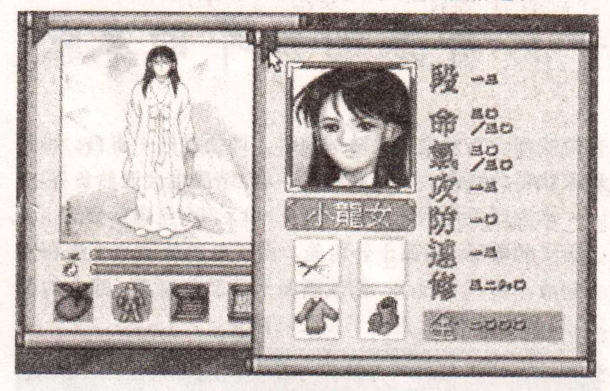
智冠科技自从获得将金庸小说游戏化的授权后，所开发的每一部金庸作品不是将原著剧情改得零零散散、支离破碎，便是只有该作品前一部分的剧情，难免给人以游戏尚未结束之感。本人印象最深的是《笑傲江湖》，故事情节真是简单到两句话可以说完的地步，要不是想一睹所有的过场动画，我想我是不会将它打通关的。而正在开发的另一部



金庸游戏《天龙八部》，名字定得挺大，实际上只准备做有关段誉一人的情节。我觉得如果该作品不加个"段誉传"之类的副标题，总有点欺骗玩家之嫌。但对于这部《神雕侠侣》，玩家们大可放心，故事从杨过破窟为起点，一直到华山封号为止，剧情绝对贯穿四册原著中所有的内容，不会再有遗珠之憾了。玩家们可以从头至尾重温整部小说之精奥，一尝情中百味，一叹人生悲欢。游戏整体上分为前后两大部分，玩家在游戏中将化身为那个至情至性的杨过，从破窟中邂逅程英、陆无双开始，直至认欧阳锋为义父，接着被郭靖带回桃花岛，这一段故事为游戏的前半段内容，将以冒险的方式叙述杨过少年时期的故事。待杨过习得一些基本武功，能



与敌人正面展开战斗后，游戏才开始有了角色扮演的味道。杨过习武的过程其实也相当坎坷，黄蓉、欧阳锋都不是真心教他，后来拜在全真教门下，更是惨遭荼毒虐待，直至碰上了小龙女，这才得到真传，武功修为日益精进。



角色设定

如前所述，本游戏的主角是杨过，玩家就操纵这个角色来展开冒险历程。随着剧情的发展，郭靖、小龙女等人也会加入队伍与你结伴江湖行，甚至在一些小串场中，玩家还可以直接操纵郭襄等角色进行游戏。其它的登场人物(NPC) 也多达五十多个，原著中该有的情节人物一应俱全。值得一提的是，随着剧中各角色间感情的牵缠纠葛以及故事情节的大起大落，玩家可以看到画面中的人物神色亦会随之或喜或忧、或泣或怒。也就是说，游戏中每个人物根据不同的时间和情绪都会有不同的造型。另外角色的属性设定也颇具匠心，除了有一般角色扮演的属性值，如金钱数、生命值、气功、攻击、防御、速度、等级之外，本游戏还罗列出所有物品的图谱及功能数据。当人物在使用药草、食物等物品或装备武器、护甲时，人物属性值相应提高或减少的变化情况也会显示出来。状况栏中的人物图也会根据装备变化自动变换角色形象，这些精心设定使玩家享受到前所未有的真实自然感。

战斗系统

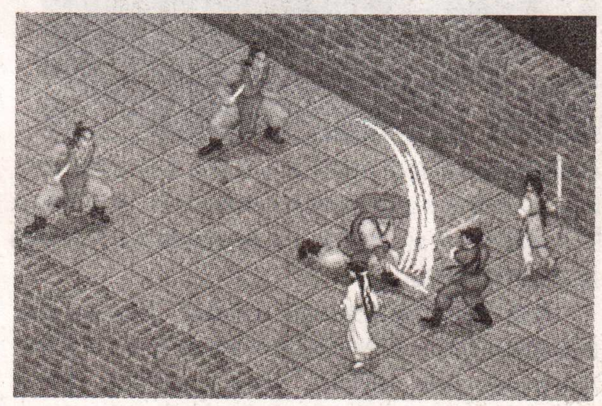
本游戏行进与战斗的视角皆承袭《仙剑》的 45 度斜角方式，并首创采用新型全视窗界面，可用一只鼠标走遍天下。良好的操作界面不仅仅使作品具有简易的上手度，重要的是带给了玩家更高层次的亲切感，一种直接的赏心悦目，使游戏具有了强大的亲和力。

《神雕侠侣》是以踩地雷的方式遭遇敌人，战斗发生频度还算合理，并无疯狂折磨玩家之感。最为特殊的是，在这部游戏里，玩家行进中所累积的经验值是分门别类计算的，即一场战斗后除了人物的一般属性会获得提升之外，所使用的武功招式也会升级。例如，当杨过学会了玄铁剑法，如果在战斗中经常使用此招制敌的话，那么玄铁剑法的威力将比其它的武功都要来得厉害。此外，游戏中所有的武功招式都搭配了一段精美的动画特效来营造气势。这款游戏在战斗系统方面还有一项创新的设定，即各种招式必须搭配专用的武器。如果想施展打狗棍法就得装备棍子；若要施展黯然销魂掌，则必须两手空空。这项设计大大增强了游戏的真实感与人性化。

细部设定

在《神雕侠侣》中制作小组导入了日夜变化与时间流逝制。有些剧情只会在夜晚时发生，那么任凭玩家白昼时如何努力也不可能过关。因此在这款作品中玩家将充分感受到时间的重要性和事件的连贯性。另外，游戏依照原著内容安排了丰富多变的场景，从重阳宫、活死人墓、桃花岛到绝情谷、黑龙潭等等，任何两地绝不会有重复景象产生，这不象有些 RPG 作品将一部分图形元素前后反复多次使用，造成许多场景看上去都一个样。本游戏还添加入随机的天气变化，如下雪、雨天等，从而使每个场景都具有不同的风味特色与多重的新鲜度。本款游戏保留了迷宫设计，因为制作小组认为适当的迷宫是 RPG 的固有特色之一，它可以满足玩家的探险欲，从而获得一定的乐趣。至于迷宫的规模绝对不会复杂到那种变态的程度，但也绝不是能轻松过关的那种。

以上粗略地介绍了一下《神雕侠侣》的试玩感受，由于该游戏尚在制作中，可能最后成品会有进一步的改进与细化，届时将以光碟版上市。据制作小组表示，在游戏光碟上



还将刻有十五首左右的 CD 音轨，配合剧情的变化，时而凄美哀怨，时而慷慨激昂，使玩家能更深切地融入主角杨过曲折的一生。这是款对硬件要求不高的游戏，在 486/33、4MB RAM、倍速光驱上便能流畅地跑起来。让我们共同来期待这款游戏的正式版早日面市，为久无佳作、日渐枯萎的武侠 RPG 注入一股新鲜血液！

编辑/PC 兔子



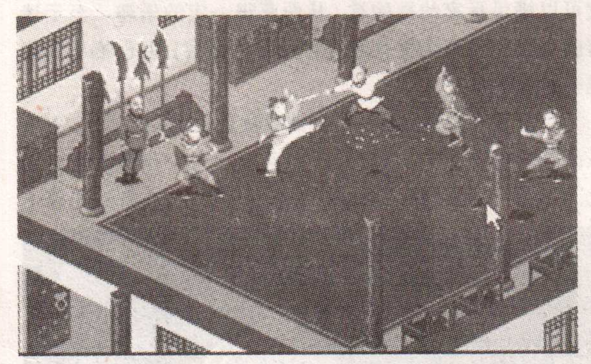
禁烟风云

——97香港回归年的奉献



出品公司: 外星科技
游戏类型: 角色扮演[RPG]
系统配置: 486/33、4M、CDROM、声霸卡
图形模式: 320×200×256色
运行环境: DOS及WINDOWS
操作方式: 键盘、鼠标
面市日期: 尚未发行

97香港回归，这是一个令中国人民无比振奋的大事，国人正准备以各种方式来迎接和庆祝香港回归。以历史题材游戏软件开发在国内业界享有盛誉的外星电脑科技有限公司，继推出8位游戏《林则徐禁烟》之后，预计又将于97年暑假期间推出大型电脑光盘游戏《禁烟风云》，作为迎接香港回归的献礼。



故事讲述了清朝道光年间，一个自幼习武的少年徐水恩因恨杀死毒害其养父的鸦片贩子而流落武昌，幸遇湖广总督林则徐之女林普晴相救，为谢相救知遇之恩，他西去天山为林则徐取得戒烟药方，后为林则徐满腔正气所感动，遂追随林则徐北上京城面奏皇上，南下广州张罗禁烟，由自发而自觉地走上禁烟之路。

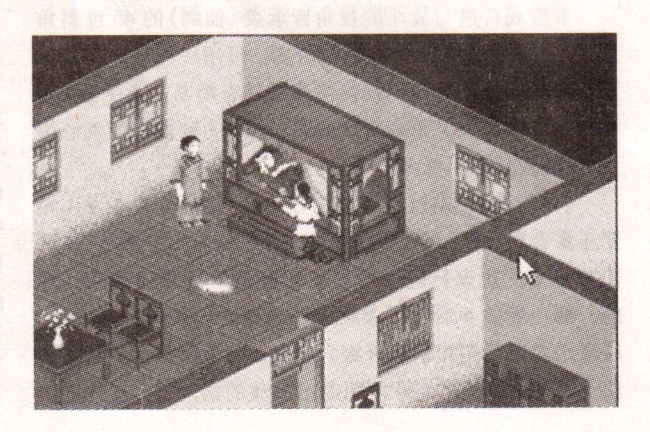
在这一款RPG游戏中，玩家扮演主角徐水恩，随着剧情的演绎，或取戒烟药方，或收缴烟枪追捕烟贩，内拒穆彰阿，毙毒枭张全贵；外抗义律，闯敌舰拉茵号，终成虎门销烟之惊世之举。游戏虽采用单线索剧情形式，但随着游戏剧情的发展，玩家会发现，穿插其中的多个分支线索会令游戏妙处迭现。并且，由于多分支线索的采用，玩家每次进行游戏都会有发现新大陆的惊喜。即便是同一事件，如果玩家获得的线索或走的路线不一样，结局也会迥然各异。

本游戏采用国内标准320×200×256色图形模式，加上美工的雕琢，画面十分精美。由于电影蒙太奇手法和回合制战斗模式的运用，游戏画面十分形象逼真，战斗的真实感、参与感更强，更富于紧张刺激性。



至于游戏的音乐则是以中国传统民族音乐为主，多段主旋律交替进行，音乐的美感极强，并且多种音效配合运用，这更烘托了游戏气氛。

97年是RPG的光辉年，国外许多游戏厂商为打开中国游戏市场，今年将推出许多中国历史题材的RPG游戏。国内影视业有关香港回归题材的影视作品也将相继问世。在软件开发这一领域，为及时推出这一完全国人制作的禁烟题材RPG游戏，外星公司投入了优秀的企划、美工、程序员，加上巨额的资金，在历时一年多的开发之后，它终于要和广大玩家见面了。





让您圆一个棒球冠军的梦想，光谱资讯策略养成新巨作——

VR 青少棒扬威记

出品公司：光谱
游戏类型：策略养成［ST］
发行版本：光碟/磁片
系统需求：586 以上
发行日期：四月底(预计)

《VR 青少棒扬威记》是第一套结合运动及养成的全新型态 VR 游戏，跳出了以往国人自制棒球游戏的槽柩。在这款游戏中，您将担任一所中学的棒球总教练，从召集训练球员、安排行程表到参加各种中小型比赛等等都由您一手包办，就看您所带领的这群高中生能否进入全省大赛，并在大赛中获得总冠军。



总教练的重责任大

在球队的养成部份，玩家身为某一乡村中学的棒球社总教练，在新学期的开始便要发掘新球员，然后要了解球员的长处，然后为球员安排适当的日程表和职务。除了正常的培训途径之外，玩家还可以选购各种不同等级的球具来提高球员的属性，藉此也可能获得某种棒球秘技，若球员习得魔球技，譬如隐藏球，其超快的球速可以让对方看不到球，等打者发现时，球已经飞进二捕手的手套中了。总而言之，在培训的过程中，不论是超级黄金守备阵容或是无坚不摧的强打圈，乃至于超魔投手及各种独树一格的球技，都可以经由玩者一手培养出来。

游戏中的比赛采用积分制，每一场地区联赛所提供的积分、奖金和奖品都不一样，教练可以事先了解每一场地区联赛的内容再决定要不要参加。唯需注意的是积分要达到某一标准才有资格参加全省大赛，若在一年后的大赛来临之前积分不够，那只有明年再来罢。

前往全省大赛的路上还有其它 31 支球队和玩家对决，如果您的球队够强的话，还会遭遇到宿敌队，也许是强投或强打，就看玩家如何调整自己的球队战力冲破重重难关了。

游戏再创新玩法

球员守备方面，玩家可以直接在游戏介面上，想让守备员站哪儿就站哪儿。如果您认为在我方强力魔投的封锁下，对方根本打不出去时，您大可指派球员通通都来守内野以打击对方信心。而在打击方面，玩家可以针对对方守备弱点，告知球员“尽量”将球打



向某一方。此外，在比赛过程中，教练需随时注意场上的变化，何时该换人、何时该下达什么战术，何时需安慰或骂球员都需要好好斟酌。一个成功的战术，往往是一场球致胜的关键。但是话说回来，教练下达的战术能不能被顺利执行，就决定于球员们平常的训练状况了。

幽默逗趣的游戏风格

游戏中的球员动作都经过美术人员的精心设计，有的球员被三振了会痛心疾首，有的投手三振他人又会做出各种雀跃的动作，守备员更有高难度的守备动作，如跳跃飞扑、旋转跳接等等，保证让玩家能在游戏的过程中享受一切为您特制的惊喜！

先进的 3D 技术、即时立体视角

在图形处理方面，引用了 3D 多边形绘图技术，配合 Ground－Shading 及 Texture－Mapping 的贴图技巧，得以充分展现出球场及球员的特色。尤其是己方球员，玩家可以从这些 3D 人物的身材、动作、号码等特点分辨出是那一位球员。

棒球比赛的全程是由 3D 即时绘图引擎运算，架构出全方位的立体视角，玩家除了可以随时切换到任一个守备位置或在观众席来观看球赛之外，游戏中更提供了即时立体镜头，球到哪儿，玩家的视野就到哪儿！若是您对以上的镜头都不满意的话，您还可以随心所欲地调整到一般棒球转播中看不到的视角，这一切只为了能提供玩家更具身历其境的临场感。

《VR 青少棒扬威记》原订于四月一号上市，但游戏制作小组为了让玩家享有更好的游戏内容，改于四月底



上市，在此向期待已久的玩家们致歉。喜爱棒球游戏的玩家，不妨试试这款运动策略游戏，它应能带给您全面动心的清新感受！

编辑/PC 兔子



情钟PC 仗剑江湖

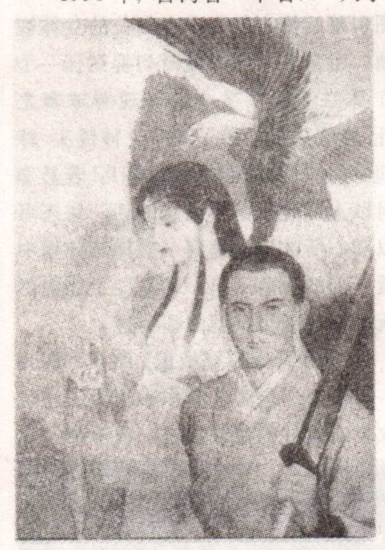
——中国武侠游戏管窥

■文/宝坤

从第一部电脑游戏诞生至今，洋洋洒洒万余部游戏作品灿若繁星。而在这闪烁的星空中有一颗星亮于东方却格外耀眼，这便是土生土长的中国武侠游戏。

如果说编写第一部商业电脑游戏的是金发碧眼的外国人，那么让中国的武侠文化第一次在电脑上亮相的则正经是咱中国人。在笔者收藏的数千种电脑游戏作品中，武侠游戏则是国人自制的一个目类繁多、区分较细的游戏类型，如果以发展角度来看，大约是起于91年，兴于95年，蓬勃发展至今。

1991年，台湾省一个名曰"大宇"的游戏资讯公司首次以当时正在流行的武侠文学为题材制作了《轩辕剑》，这是一款以聊斋故事为背景的武侠游戏。故事以一段上古奇情演绎了恶神与善神间的恩怨。由于情节单一，美工平平，故事也较短，游戏推出后并没有在业界引起预期的反响，但这个点子却似燎原之火燃起了其它游戏公司的创作热潮。同年10月，精讯资讯公司推出了日式风格的武侠RPG《侠客英雄传》。"美人爱英雄，大侠斩奸雄"，练功、歼敌、升级、做盟主……正统的武侠文学剧情感动了众多电脑玩家。不过就笔者看来，此游戏虽然情节较精彩，但画面和声光却不甚理想，很难称得上是一部优秀的作品。大宇公司当然不愿容忍"墙里开花墙外香"的情形，为摆脱窘境，大宇耗时近两年，于94、95年先后推出了《轩辕剑2》和《轩辕剑外传——枫之舞》两部大作。这两部作品已完全摆脱了第一代游戏的枯燥模式和原始剧情（不明白为什么仍套用原来的题目），情节更加曲折幻化，引人入胜，整个游戏线索越发扑朔迷离。似曾相识的人物框架配以颇具写意的中国画风，古朴的音乐，铿锵的音效，形成了武侠RPG的一道风景。尤其是两代游戏中"炼妖壶"和"炼妖术"的相继出现，这也成为"轩辕剑"系列作品匠心别具的艺术特色。



既然谈到武侠游戏，自然不能忽视智冠公司这个称得上"重量级"的武侠游戏作坊。而软体娃娃与"金庸大侠"的第一次联姻绝对是"游戏为媒"，这媒妁之言的结晶便是第一部根据金庸武侠小说改编的《笑傲江湖》。此作于93年初靓丽登场，虽然其成就与原著相去甚远，但还是让吾辈"誓死"忠于金大侠的玩友们激动得数宵难寐。紧接着，游戏改编热便汹涌而来。93年9月智冠在吸取前作经验教训的基础上，制作了著名的"射雕三部曲"的第一部《射雕英雄传》，转年又紧锣密鼓地推出了"三部曲"的第三部——《倚天屠龙记》。相较前两部，《倚天屠龙记》增大了人物比例，精细了美工图形，剧本更趋完善，基本已称得上是部"好游戏"了（"三部曲"的第二部《神雕侠侣》现正在紧张制作中，从智冠目前透露的消息和公布的图片看，"神"将是一部空前超越的上佳之作），由此我们也多少可以一窥智冠公司服务玩家的宗旨策略。



除了以上介绍的几款作品外，自91年至95年间，台岛几间游戏公司还陆续推出了爆笑类的武侠RPG《侠影记》；以练为主的《如来金刚掌》；第一视角的双线式RPG《妖魔道》；迷宫丛生的《天外圣剑



录》；取材自武侠电影的《黄飞鸿》；日式Q版RPG《鹿鼎记》；第三波文化企业取自古龙先生名作的《楚留香传奇之血海飘香》等10余部。虽然这些作品各有千秋长短，但就整体而言并无突破，直到95年大宇再度发威。

仙剑奇侠传，用凄婉撰就了一璜美丽!

“仙剑”的成功无可否认，从游戏面市后其于国内各大电玩排行榜上的位置足以证明。与以往的武侠游戏相比，“仙剑”可以说是产生了“质”的变化：超越前人的新鲜剧情，层次清晰到位；一曲轻箫，含蓄的结局耐人寻味；大比例的人物、建筑场景造型，丰富的道具系统，斜45度角的战斗系统和简捷的操作指令；穿插、倒叙、颇具蒙太奇色彩的故事细节新颖独特……游戏最大的成功之处便是抓住了“情”字大做文章，用一个“情”字贯穿全局，亲情，爱情，友情，侠情……把一个情字用足、用活，发挥得淋漓尽致。正应了那句话，“唱戏的疯子，听戏的是……”（谁骂我了?!）让为数众多的玩家溺于李逍遥缠绵悱恻的情债中无力自拔。殊不知，当玩家们还在别人编就的情梦中百辗难眠时，人家“狂徒”已经奔到后台以《大富翁3》逗乐儿去了。在此笔者也不禁替智冠喊一声冤，从文化的角度上讲，96年其制作的《金庸群侠传》其实在诸多方面已超越“仙剑”（笔者曾专文评述），但却始终无法在众玩家心目中与“仙剑”比肩。误区之一，笔者窃以为便是这个“情”字在作祟，“问世间，情为何物?”如何抓住玩家的心绪，把武侠游戏制作得更为人性化，我想应该是每位游戏设计者都需认真揣摩的。

“仙剑”之后的武侠游戏开始步入低谷，亦即圈内所谓的“仙剑”屏障。仿似一夜间，所有的中文武侠游戏制作公司和玩家都把“仙剑”自觉不自觉地当成了一个标准四向比较，这对游戏制作业无疑是一种极难得的动力，但无形中也凭添了不小的压力。于是，广告效应本不错的《新蜀山剑侠》刚一露面便在一片“嘘”声中仓促下场了，虽然游戏剧情煞是不凡，但粗糙的美工和略失品位的音乐与“仙剑”相较确是逊了一筹；取材自古龙先生大作、由欢乐盒制作的《绝代双娇》虽然号称是首次导入AVI电影过场的全动感武侠RPG，但由于其模仿“仙剑”实在是有些“过”了（要知道过犹不及），加上那堆采样率极低且太耗资源的“AVI垃圾”，所以最终并未得到其当初标榜的效果，在众玩家白眼相夹下也草草收场。96年，智冠公司精心制作的《金庸群侠传》总算为濒于落地的武侠游戏挽回了殆尽的面子，以“三新”（情节新颖；升级模式新颖；流程设计新颖）一扫以往任何一款RPG的旧窠。但也正如笔者上文所述，因“情”字作怪，其也终究未能撼动“仙剑”排行榜上的位置。

难道真是“撼山易，撼‘仙剑’难”吗？笔者于此无意妄揣，然从内心讲却真是希望能有一部武侠游戏能把“仙剑”拉下马来。这倒并非对大宇有何成见，相反笔者还是很佩服“狂徒”的功力的。但事物总该向前发展，后胜于今、推陈出新是个必然趋势，制作引擎的不断更新，电脑业界的人才辈出，我们绝对有理由相信，不久的将来（马上?）国人也必能制作出如《恐惧》、《地下城守护者》、《匕首雨》、《太空战士Ⅶ》一类动人的大作，因为这毕竟是我们自己的文化。国人的武侠文化在电脑游戏这片领域里又何尝不是一种国粹?!

据悉，智冠公司近期将有数部武侠RPG大作陆续推出，《天龙八部》、《神雕侠侣》、《水浒传》、《天子传奇》……熟悉的背景、亲切的人物，且让我们静心期待!



编辑/PC兔子







"NEW WORLD COMPUTING"的《魔法门》系列游戏一直有一大群狂热的追随者，自从《魔法门英雄无敌》推出之后，立即以其绚丽多彩的魔法、美丽清新的画面、悠扬的音乐、曲折的情节得到了大批玩家的青睐。现在它的续作《延续的战争》终于推出。它保留了前作中的各种优点，并且做了相当大的改进，玩家不但可以继续去探险、寻宝，而且可以遇到《魔法门》系列中常见的谜语，还有多达14种的第二技能让你学习，真仿佛又回到了《魔法门》的魔法大陆。

故事发生在一代中的第一代君主去世之后，他的两个儿子：阿斯贝德和罗兰在王位继承上发生了分歧，导致了一场新的战争的爆发。邪恶的阿斯贝德在宫中的势力不断扩大，并且准备杀害罗兰。罗兰在得到密报后，深夜逃出王宫，并在民间建立自己的武装，拉开了反对阿斯贝德的序幕……

一、游戏的特性：

1、魔法系统

魔法一直是《魔法门》中的重头戏。在本作中，魔法的使用改为象一般RPG游戏中魔法点数消耗的形式，使用不同魔法消耗相应的魔法点数，而魔法一旦学会就可以永远记住。要想使用魔法，魔法书是必不可少的，没有魔法书可以到魔法工会去买。

魔法工会是在城堡中学习魔法的地方，最高可达到五层。要想学三层以上的魔法，就需要英雄有足够的"智慧"。而"智慧"竟然是第二技能中的一种：Wisdom。至于有关"第二技能"的说明请看后面的介绍。

魔法值的恢复有四种方法：

(1)在有魔法工会的城中休息一天即可全部恢复。

(2)随时间推移慢慢地恢复(但是恢复量极少)。

(3)在冒险版图上走到"魔法井"上即可全部恢复(每天对同一个英雄只有一次有效)。

(4)在冒险版图上走到"流动喷泉"(Artesian Spring)上即可将现有魔法值加到最大值的两倍(对同一个英雄在一周内只有一次有效)

2、第二技能

游戏中共安排了14种第二技能可供学习，每个英雄最多可以同时学会其中的八种，学会特定的技能对冒险和作战会有相当大的帮助。

(1)箭术(Archery)：增加远程射手的攻击力。

初级(Basic)　+10%
高级(Advanced)　+25%
专家级(Expert)　+50%

(2)弹道学(Ballistics)：增强攻城时投石器的攻击次数及对城墙的破坏力，并且命中率提高。

初级(Basic)　每次一发，破坏力小，命中率低
高级(Advanced)　每次二发，破坏力较强，命中率稍高
专家级(Expert)　每次二发，破坏力最大，且弹无虚发

(3)证书(Diplomacy)：使英雄有机会雇佣野外的散兵游勇。

初级(Basic)　25%的机会
高级(Advanced)　50%的机会
专家级(Expert)　100%的机会

(4)鹰眼(Eagle Eye)：使英雄在战斗中可学到敌人的魔法。

初级(Basic)　20%的机会学会敌人二级以下的魔法
高级(Advanced)　30%的机会学会敌人三级以下的魔法
专家级(Expert)　40%的机会学会敌人四级以下的魔法

(5)不动产(Estates)：使英雄每天产生一定收入。

初级(Basic)　100金币/天
高级(Advanced)　250金币/天
专家级(Expert)　500金币/天

(6)领导力(Leadership)：增加部队的士气

初级(Basic)　士气+1
高级(Advanced)　士气+2
专家级(Expert)　士气+3

(7)后勤学(Logistics)：增加陆地上的行动力

初级(Basic)　行动力+10%
高级(Advanced)　行动力+20%
专家级(Expert)　行动力+30%

(8)幸运(Luck)：增加部队的幸运值

初级(Basic)　幸运+1
高级(Advanced)　幸运+2
专家级(Expert)　幸运+3

(9)神秘论(Mysticism)：使英雄每回合魔法点恢复力增加。

初级(Basic)　+2/回合
高级(Advanced)　+3/回合
专家级(Expert)　+4/回合

(10)领航术(Navigation)：增加英雄的海上移动力。

初级(Basic)　移动力+50%
高级(Advanced)　移动力+100%
专家级(Expert)　移动力+150%



(11)通灵术(Necromancy):在战斗胜利后使战斗中的死亡者的一部分变成骷髅战士。

初级(Basic)	10%
高级(Advanced)	20%
专家级(Expert)	30%

(12)探路术(Pathfinding):减少特殊地形对移动力影响。

初级(Basic)	-25%
高级(Advanced)	-50%
专家级(Expert)	-100%

(13)侦察术(Scouting):增加英雄在探险时的了望范围。

初级(Basic)	了望范围+1
高级(Advanced)	了望范围+2
专家级(Expert)	了望范围+3

(14)智慧(Wisdom):使英雄可以学习二级以上的魔法。

初级(Basic)	可以学习三级魔法
高级(Advanced)	可以学习四级魔法
专家级(Expert)	可以学习五级魔法

以上14种技能,大部分可以在升级时学会,有些也可以在探险的过程中通过访问"巫师茅屋(Withc's hut)"学到。当然对不同的职业来说,有些技能是无法通过升级学会的(比如"亡灵巫师"无法学会"领导力"这种技能)。

由于英雄最多只能同时学会8种第二技能,因此合理选择技能就对游戏的进行起了相当大的影响。对探险者来说,后勤学、侦察术、探路术、领航术等相对重要一些;而对于经常作战的英雄来说,学会领导力、幸运、箭术、弹道学、智慧后,则对作战有较大的影响。谈到这儿,就要说一说英雄的六种职业了

3、职业

对于每个英雄来说,都有四种最基本的技巧:攻击技巧、防御技巧、魔法力和知识。其中"攻击技巧"和"防御技巧"在战斗中作为附加值直接加在部队的身上,因此英雄本身这两项技巧能力越高,则他所率领的部队战斗力越强。而"魔法力"决定了英雄所用的魔法的效果,魔法力越强,对敌人的伤害力越大,魔法持续的时间越长。"知识"决定了英雄魔法点数的最大值,知识点每增加1,魔法点数最大值增加10。

在"延续的战争"中的六种职业中,有两个职业是新增的:"男巫"和"亡灵巫师"。各种职业在升级过程中所表现出的各项技巧增加的机率也不尽相同,列表如右:

同时,在升级时的第二技能等级的提升的机率也随职业不同而有些出入:

注:其中数字越大则表明对这项技能的领悟率越高,0表示无法学会。

由此可见:野蛮人长于冒险;骑士善于作战;其余几个职业对魔法的领悟能力较强。

4、城堡

对应于英雄的六种职业,游戏中也有六种城堡。招募英雄和作战部队必须在城堡中执行,所以城堡的建设直接关系到游戏的进展。尽快修建城堡的各项建筑,招募到最强的兵种,则可在对敌作战中出奇制胜,所向披靡。

各个城堡均有各自的特点。其中只有用于招募部队的建筑有所不同。

(一)各城堡中的共通建筑

(1)魔法工会(Mage guild):让呆在城堡中的英雄学会魔法(三层以上魔法需相应的"智慧")

一层:5木材,5矿石,2000金
二层:5木材,4水银,5矿石,4硫磺,4水晶,4宝石,1000金
三层:5木材,6水银,5矿石,6硫磺,6水晶,6宝石,1000金
四层:5木材,8水银,5矿石,8硫磺,8水晶,8宝石,1000金
五层:5木材,10水银,5矿石,10硫磺,10水晶,10宝石,1000金

职业		攻击技巧	防御	技巧	魔力	知识
野蛮人	(Baraian)	2-9级	55%	35%	5%	5%
		10级以上	30%	30%	20%	20%
骑士	(Knight)	2-9级	35%	45%	10%	10%
		10级以上	25%	25%	25%	25%
亡灵巫师	(Necromancer)	2-9级	15%	15%	35%	35%
		10级以上	25%	25%	25%	25%
女巫	(Sorceress)	2-9级	10%	10%	30%	50%
		10级以上	20%	20%	30%	30%
魔兽使	(Warlock)	2-9级	10%	10%	50%	30%
		10级以上	20%	20%	30%	30%
男巫	(Wizard)	2-9级	10%	10%	40%	40%
		10级以上	20%	20%	30%	30%

技能	野蛮人	骑士	死灵巫师	女巫	训兽师	男巫
箭术	3	2	1	3	1	1
弹道学	3	4	3	3	3	3
证书	2	3	2	2	2	2
鹰眼	1	1	3	2	3	3
不动产	2	3	2	2	2	2
领导力	3	5	0	1	1	2
后勤学	3	3	2	2	2	2
幸运	2	1	2	3	1	2
神秘论	1	1	3	3	3	4
领航术	3	2	2	4	2	2
通灵术	0	0	5	0	1	0
探路术	4	3	3	2	2	2
侦察术	4	2	1	1	4	2
智慧	1	2	4	4	5	5



(2)酒馆(Tavern):增加守城队伍的士气　5木材,500金
(3)盗贼工会(thieves' guild):向你提供敌人的情报
(4)船厂(Shipyard):造船　20木材,2000金
(5)雕像(Statue):每天收入增加500金　5矿石,1250金
(6)市场(Marketplace):提供交易场所,可以在这里进行物资交换　5木材,500金
(7)井(Well):使每周部队的数量比没有井时多2　500金
(8)左箭楼(Left Turret):守城时发箭数量加1　5矿石,1500金
(9)右箭楼(Right Turret):守城时发箭数量加1　5矿石,1500金
(10)护城河(Moat):减缓敌人攻城速度　750金
(11)指挥所(Captain's quarters):在城中没有守城的英雄时提供一个代理　500金
(13)各个城堡还有一个建筑,使城堡中最弱小的部队可以多招募8个,如:灌木丛、水晶花园、农场等　1000金

(二)各城堡中特有建筑

1.野蛮人城堡

斗技场(Coliseum):10木材,10矿石,2000金。守城部队士气+2。

其它住所:

名称	建设物资	关联建筑	招募部队	佣金
①茅屋(Hut)	300金	无	小精灵	40金
②柴屋(Stick hut)	5木头,800金	①	兽人弩兵	140金
高级柴屋(UPG)	5木头,1200金	②③④	弩兵酋长	175金
③狼穴(Den)	1000金	①	狼	200金
④砖房(Adobe)	10木头,10矿石 2000金	①	食人魔	300金
高级砖房(UPG)	10矿石,2000金		食人魔王	700金
⑤桥(Bridge)	20矿石,4000金	②③④	水怪	600金
超级桥(UPG)	10矿石,2000金		水怪战士	700金
⑥金字塔(Pyramid)	10矿石,20水晶 2000金	⑤	独眼魔	750金 1水晶

2.骑士城堡

防御工事(Fortifications):5木材,15矿石,1500金。用于加固城墙。

其它住所:

名称	建设物资	关联建筑	招募部队	佣金
①草屋(Thatched Hut)	200金	无	农民	20金
②靶场(Archery range)	1000金	①	箭手	150金
高级靶场(UPG)	5木材,5矿石 1500金	③④	护林人	200金
③铁匠铺(Blacksmith)	5矿石,1000金	①和井	枪兵	200金
高级铁匠铺(UPG)	5矿石,1500金	②④	高级枪兵	250金
④兵工厂(Armory)	10木材,10矿石 2000金	①和酒馆	剑士	250金
高级兵工厂(UPG)	5木材,5矿石 2000金	②③	高级剑士	300金
⑤骑士竞技场(Jousting Arena)	20木材,3000金	②③④	骑兵	300金
高级竞技场(UPG)	10木材,3000金		强骑兵	375金
⑥大教堂(Cathedral)	20木材,20水晶 5000金	②③④	战士	600金
高级教堂(UPG)	10木材,10水晶 5000金		十字军战士	1000金

3.魔鬼城堡

风暴(Storm):10水银,10硫磺,1000金。使守城英雄魔法力+2。

其它名称	建设物资	关联建筑	招募部队	佣金
①地洞(Excavation)	400金		骷髅	75金
②坟场(Grave yard)	1000金	①	乞丐	150金
升级坟场(UPG)	1000金		变异乞丐	200金
③金字塔(Pyramid)	10矿石,1500金	①	木乃伊	250金
高级金字塔(UPG	5矿石,1500金		皇家木乃伊	300金
④大厦(Mansion)	10木材,3000金	③和盗贼工会	吸血鬼	500金
升级大厦(UPG)	5木材,10水晶 10宝石,4000金		吸血鬼王	650金
⑤陵墓(Mausoleum	5木材,10硫磺 4000金	②和一级魔法工会	僵尸	750金
高级陵墓(UPG)	5矿石,5水晶 3000金	二级魔法工会	超级僵尸	900金
⑥实验室(Laboratory)	10木材,10矿石,其余资源各5,10000金	⑤	骨龙	1500金



4.女巫城堡(即精灵城堡)

彩虹(Rainbow):使守城部队幸运+2

其它住所:

名称	建设物资	关联建筑	招募部队	佣金
①树房(Tree House)	5木材,500金		妖精	50金
②村舍(Cottage)	5木材,1000金	①和酒馆	矮人	200金
高级村舍(UPG)	5木材,1000金	②和井	矮人战士	250金
③靶场(Archery Range)	1500金	①	精灵射手	250金
高级靶场(UPG)	5木材,1500金	④	高级射手	300金
④巨石阵(Stone Henge)	10矿石,2500金	③和魔法工会	德鲁伊教士	350金
升级巨石阵(UPG)	5水银,5000金		高级德鲁伊	400金
⑤栅栏牧场(Fenced Meadow)	10木材,10宝石1000金	④	独角兽	500金
⑥红塔(Red Tower)	20水银,30矿石10000金	⑤	凤凰	1水银,1500金

5.怪兽城堡

城堡主楼(Dungeon):5木材,10矿石,3000金。使每天收入增加500。

其它住所:

名称	建设物资	关联建筑	招募部队	佣金
①山洞(Cave)	500金		人马射手	60金
②洞穴(Crypt)	10矿石,1000金	①	石像鬼	200金
③鸟巢(Nest)	2000金	①	狮鹫	300金
④谜宫(Maze)	10宝石,3000金	②	牛头怪	400金
超级谜宫(UPG)	5宝石,2000金		超级牛头怪	500金
⑤沼泽(Swamp)	10硫磺,4000金	③	九头蛇	800金
⑥绿塔(Green Tower)	30矿石,20硫磺,15000金	④⑤	绿龙	1硫磺,3000金
红塔(red tower)	5矿石,10硫磺,5000金		红龙	1硫磺,3500金
黑塔(Black Tower)	5矿石,10硫磺,5000金		黑龙	2硫磺,4000金

6.男巫城堡

图书馆(Libary):

各种资源均5,金1500。使魔法工会的每层魔法数目+1。

其它住所:

名称	建设物资	关联建筑	招募部队	佣金
①土堆(Habitat)	400金		投石手	50金
②围栏(Pen)	800金	①	野猪	150金
③铸造场(Foundry)	5木材,5矿石1500金	①	铁人	300金
超级铸造场(UPG)	5水银,1500金	③和井	钢人	350金
④悬崖鸟巢(Cliff Nest)	5木材,3000金	②	兀鹰	400金
⑤象牙塔(Ivory Tower)	资源各5,3500金	③和魔法工会	魔法师	600金
超级象牙塔(UPG)	5木材,5矿石,4000金	象牙塔、图书馆	高级魔法师	700金
⑥云城(Cloud Castle)	5木材,5矿石5宝石,12500金	④⑤	巨人	1宝石,2000金
超级云城(UPG)	5木材,5矿石20宝石,12500金	⑥	太阳神	2宝石,5000金

(未完待续)





"战网"奇谭

——关于《恐惧》的二三事

天！如果你在玩《恐惧》这部游戏，而你却没有上过 Blizzard 专门为此游戏设立的网路对战服务器——"战网"(battle. net)，那你就太逊啦！

不过话又说回来，假如现在你就急冲冲地跑去上"战网"，恐怕不久你被割掉一只耳朵再回来，那就更逊了！

有鉴于此，编辑部特地邀请了三位"战网"英雄齐聚一堂，除了为各位介绍一下有关《恐惧》这部游戏的重要资料，更重要的是向大家透露一些网路奇闻，希望这些内容能对各位有所帮助。最最不济的情况下，也可作为茶余饭后的谈资罢。

先介绍一下各位英雄。

游骑兵，代号"WINGFIGHTER"，武士。最初赶上了"战网"的黄金时光，以1级菜鸟身份涉足"战网"，在友情多过险恶的世界里幸福成长至30级，荣获3颗红豆(DOT，"战网"用于标志玩者能力级的符号，1至3颗分别标志着玩者曾经杀死过标准、噩梦及地狱难度的 Diablo)，下文以 W 代指。

彩虹，代号"RAINBOW"，巫师。尽管没太多时间和金钱泡网，不过为了《恐惧》也把网路时间用到了下个月的限额。因为身处"战网"变为大集市的时代，身上穿金带银，真不明白他从哪儿弄到那支启示录魔杖以及一大批让人眼热的独特装备，下文以 R 代指。

安琪尔，代号"AngelStar"，游侠。最近上网、进步最快的新手，尽管身处"战网"最黑暗的岁月，但借助强力的弓箭，加上"反黑"工具软件的保护，在 TK、PK 及 GHOST 横行的时候得以亲身体验黑暗与光明的交战，下文以 A 代指。

走向新世界

W: 不上网不知道世界有多小，不玩网路游戏不知道游戏有多好玩！

R: 没错。月前到编辑部作客，看到《恐惧》在网路联机模式下竟如"泥巴"(MUD)一样，可以与真正的玩家交谈，可以在虚拟的世界里生活，而且，借助先进的图像技术及网路技术，屏幕上就可以看到"活生生的"玩家！这些东西说起来没什么，真正体验一下就忘不了。这不，回家之后一上线，上网费就收不住喽。

A: 网路游戏的魅力就在于实时交流。每个游戏组的4名成员各司其职，在地牢中守望相助，那种一方有难三方支援的感人场面几乎每时每刻都在上演，这比人为设计的任何 RPG 剧情都来得真实和动情。

W: 特别是大家都还在初级水平的时候，即使在开始的几级地牢中也非常容易被敌人杀死，这时团队配合就显得特别重要。而在游戏中，其他队员不时的帮助、问候更是令人难以忘怀。记得自己初上"战网"时碰到一位游侠，因为自己级别太低，所以在战斗中几乎对她没有任何帮助，可她却慷慨地将自己背囊中的装备赠予我，而且还热心地讲解了网路上的危险与对策。所有这些最初的经验与帮助对于一个新手来说实在是太宝贵了！

不是我不帮忙

R: 我说老兄啊！有时我也想匀些装备给遇见的朋友，可是身上就那么一套，怎么办？有一次与一位来自日本的玩家一起结伴同行，情投意合之下，分别时我把身上的装备全给他了。可下次再碰到需要帮助的朋友，那……

W: 这就得求我了，hehe(上"战网"留下的毛病，象声词而已。)

A: 求你?! 难道你会点石成金？

W: 那也差不多。说来还得感谢网上的战友。那是我18级的时候，因为贪功求快一人误入敌群，结果被当场砍死。重新回到城中时什么装备都没了，手中拿着根棍子，没钱买补血药水和装备，也没那个战力去捡回装备(敌人还在那儿呢)，所以在城中急得团团转，活脱脱一个乡下人进城的样子。

A: 真惨！

R: 所以要和朋友一起走嘛！

W: 且慢。这时有个游侠登录到我这个游戏组来，大家 HI 了一声后，你猜人家说什么？没错，她说我"看起来真土！"(当然是英文了。)说完一溜烟不知走到哪个地界去了。我站在哪儿正发愣，一会儿人家又回来了，钉铃咣啷扔给我一堆装备，同时还说了声"这是我最好的！"

A: 该不会像 RAINBOW 一样舍己为人了吧？

R: 嗯)：

W: 老兄别生气(看那怒发冲冠的样子)。我看她银甲闪烁、长弓在手，当然没有把身上的装备给我啦。不管她那句话是夸耀还是什么，反正后来我捡起来才发现，这些盔甲呀长剑呀确实不是等闲之物，那盔甲就是"GODLY PLATE OF THE WHALE"，各位查查后面的属性表就知道，顶级哦！可是要求



90点力量才能装备，而我才45点。当然她还给了我一只指环和一条项链，它们各加每种属性20点，这样也才85点力量。

A：太菜了!

W：是啦。当时我也赶快说了这么一句，总比让人家挖苦好吧。可是她在问清楚之后让我等一等，她又溜到别处，回来后给了我一个指环，戴上后终于可以装备盔甲了。不过我再一看，前后两个指环一模一样!

R：奇怪!

A：黑客修改!!!

W：当时我也没多想，接下来大家就一起战斗喽。其间边打边谈，等到她说要弄点午餐，而我看看表是凌晨1点多，于是猜她是美国人，果然不错。而礼尚往来，她也知道我是从北京来的。这不，气氛一下子就热烈了。

A：我还以为气氛会紧张呢。

R：别打岔!这么半天了到底在说什么呀?!

W：保持外交关系嘛。这不，她用完午餐说要回城里买些补血药瓶。一会儿她发来讯息让我回城，她有些有趣的事给我看看。

A：小心陷阱!!!

R：……

W：当时我心里也没谱，反正就回去了。进城之后见到她，她问我知不知道复制(DUPE)的事?我当然是闻所未闻了。大概是美国人民和中国人民就是不错，于是她毫无保留地把此超级秘技一句一句地传授，我又以自己的理解复诉一遍，然后又演示、印证、试验了半个多小时，道理是明白了，可自己愣复制不成功。刚说了几句抱歉浪费她的时间之类的话，一个网路故障掉了线，连代号都没记住……后来终于练习成功，本期已经将其附在"秘技档案"中与大家共享了。

R：这条秘技还真有用。你想啊，只要有时间就可以复制魔法书一本一本读，魔法都能学到15级；其它象金币、药瓶及各种装备都可以复制，以后不仅自己不愁吃穿，还可以把装备分给需要的朋友，真棒!

W：真棒?我看是"TOO BAD"!看看现在网路上的风气，新手一见你就喊"HELP ME"，好象你应该会复制物品，而且也应该把自己身上的物品分一份出来，这是不是有点太那个了。殊不知联机以后速度往往奇慢，根本就没法复制，而且还容易使物品莫名奇妙地消失。

A：嗨，如果心情好又有多余的装备在身上，那就助人为乐罢。

耳朵的故事

W：说到这儿，我的背包里还真有一只耳朵，不过那是我自己的。

R：你自己割的?

A：没准是被人家PK的。

W：你还别说，最早上网就碰到一个叫死亡天使(Angle_of_Death)的32级巫师，在城中一见面就把我KILL掉，这大概是TK& PK了。(注：TK，TOWN KILL，城中杀人，靠黑客软件修改而为之，正常情况下在城中不能使用任何攻击性魔法及攻击他人；PK，PLAYER KILL，未经双方约定恶意攻击玩者角色。)

R：被杀和杀人是什么感觉?

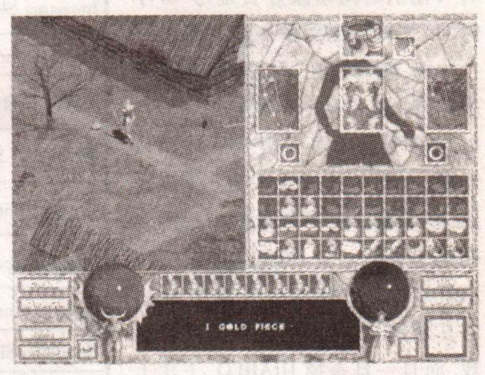
A：杀人我没试过，被暗杀嘛，窝火!不过别让PKER知道，要不他就得意了。

W：可不，那次我躺在地上(因为是在城里，所以眼前还和平常一样而没有变成血红)连问"WHY"，那个死亡天使说它就是来超度大家的，荒唐!

A："战网"上大家对TK和PK是深恶而痛绝之，包括《恐惧》的制作公司Blzzard也在隔三差五地升级系统软件，目的是使黑客软件失效。

W：以往不少联机游戏大多是动作类，游戏目标注重玩家对战。而这种即时作战RPG，在高难度下往往要求玩家携手对抗强大的邪恶力量。Blizzard似乎在极力避免此游戏世界变成玩家彼此仇杀的地狱，可惜这份良苦用心……

A：网路上为此还出现了PK主页，比如在http://www.cs.monash.edu.au/~stevem/diablo/pkiller.html上代号为"Wynd"的PK主页，那简直就是谋杀者的训练场。其第一规则美其名曰"不杀新手"，而下面的PK必读就写着"让怪物杀掉他们"，目的是获得被害者的装备(如果被玩者杀死，除了损失1/3金币及一只耳朵外，PK得不到什么好处)。为此有一篇长文还详细介绍了如何骗取信任及寻找时机，看了让人毛骨悚然。你知道吗，yahoo还将这个大PK与希特勒之流归于同类了。



R：总算熬出个臭名远扬，也不易呀，哈哈。

W：还好网上也有正义卫士，我就在"战网"的行会频道被人引见到一个"十字军之子"的主页，其宗旨就是铲除PK，帮助弱者，这颇有些十字军东征的味道，要不是因为它对命名有些限制(男士8字符，女士7字符，组成Sir+xxxxxxx+SC+ 或 Lady+xxxxxxx+SC+的样子)，我现在可能就成了十字军了。

R：江湖险恶，AngleStar，你还是向



大家推荐一些防身利器吧。

A: 没问题，我常用的首先是DIABLO BACKUP这个软件，它可以把单人模式和多人模式的进度相互转换，同时还可以备份多人模式的进度。这就可以在很大程度上避免装备的意外损失。另外还有一个反TK程序，它可以使玩家对你的攻击完全无效，当然，怪物的攻击还是有效的，要不成了无敌模式还有什么意思。第一个软件我看可以放到专辑软盘中，第二个软件太大，扔到FTP站吧。

我的网络时间要光了!

R: 即使没有这些败类捣乱，在网上练功也招架不住掏腰包的压力呀!

A: 我在网路上碰到过一个马来西亚战友，他说自己每天如果没什么其它事的话最多只玩1个小时（他们的网络服务费是每40小时48美元)，这倒是个好主意。

W: 如果想在"战网"上打出点战绩来，这儿有个小秘技。一般可以在网下选择多人模式下的串口连接，然后创建游戏练功。等级别到20多级以后再登录到"战网"，在其上创建一个游戏，进入后按ALT+TAB切换到拨号联机窗口将其断开，这样便可断线打联线游戏，而且一旦杀掉DIABLO，下次上"战网"就会在肖像上出现相应的红豆了。

OK，大家聊得口干舌燥，正准备夺路而逃的时候，有人说在这用中文侃比"战网"上亲切多了。我立刻想起前两天的新发现，如果挂上RICHWIN FOR INTERNET，在"战网"的聊天室居然可以输中文！建议到HONG KONG频道去试试，记住要把内码设为BIG5。那么，网上见了！ 编辑/PC兔子

神殿及圣泉功效一览表

圣坛名称	膜拜后得到的回应	功效
Abandoned Shrine	The hands of men may be guided by fate.	加两点敏捷度(Dexterity)
Cauldron	–	随机产生任一种功效
Creepy Shrine	Strength is bolistered by heavenly faith	加两点力量(Strength)
Cryptic Shrine	Arcane power brings destruction	体力、法力全满，并触发Nova法术
Divine Shine	Drink and be refeshed.	得到两瓶全满药水
Eerie Shrine	Knowledge and wisdom at cost of self	加两点魔法技能(Magic)
Eldritch Shrine	Crimson and Azure become the sun	将身上所有药水变成体力、法力全满的药水
Enchanted Shrine	Magic is not always what it seems to be	降低某一种法术一级但增加所有其它法术一级
Fascinating Shrine	Intensity comes at the cost of wisdom	减少法力(Mana) 10点，增加某一种法术一级
Glimmering Shrine	Mysteries are revealed in the light of wisdom	鉴定身上所有未鉴定装备
Goat Shrine	Random	随机产生任一种功效
Gloomy Shrine	–	所有护具+2AC，所有武器减一点伤害(Damage)
Hidden Shrine	New strength is forged through destruction?	减低身上装备的某一项物品10点牢固性(Durability)，转增加其他所有装备物品10点牢固性
Holy Shrine	Wherever you go, there you are	随意传送至该层其他地方
Imposing Shrine	A surge of blood interrupts your thoughts	转换25%的法力(Mana)为生命力(Life)
Magical Shrine	While the spirit is vigilant the body thrives.	得到Mana Shield法术
Murky Pool	–	得到Infravision法术，可侦测周围敌人位置
Mysterious Shrine	Some are weakened as one grows strong	增加某一项属性五点，但减低其他三项属性各一点
Ornate Shrine	Salvation comes at the cost of Wisdom	减少法力(Mana) 10点，增加某一种法术两级
Purfying Spring	–	每喝一次恢复法力(Mana)一点
Quiet Shrine	The essence of life Adds flows from within	加两点活力值(Vitality)
Religious Shrine	Time cannot diminish the power of steel	修复身上所有物品
Sacred Shrine	Energy comes at the cost of wisdom	吸走身上法力转增加Firebolt法力一级
Secluded Shrine	The way is made clear when viewed from above.	得到该层完整地图
Spritual Shrine	Where avarice fails, patience gains reward	恢复游戏中所有人生命力
Spooky Shrine	Riches abound when least expected	身上所有空格填满少数金子
Stone Shrine	The power of mana fefocused renews	Recharge身上所有法杖
Supernatural Shrine	You hear a strange cry from the distance.	增加对该层魔王(boss)攻击命中率
Tainted Shrine	Those who are last may yet be first	随意增加各项属性等数值
Thaumaturgic Shrine	You hear a series of creaks and thumps	该层所有开过的箱子关闭并充满宝物
Weird Shrine	The sword of justice is swift and sharp	身上所有剑类武器最大伤害力(Damage)加一点



角色属性:

职业	武士 Warrior	游侠 Rogue	巫师 Sorcerer
最大力量 Strength	250	55	45
最高魔力 Magic	50	70	250
最大灵敏度 Dexterity	60	250	85
最大活力 Vitality	100	80	80
每升一级	+2 life +1mana	+2 life +2 mana	+1 life +2 mana
每+1活力	+2 life	+1 life	+1 life
每加+1魔力	+1 mana	+1 mana	+2 mana
特殊魔法能力	修复物品(有损失) repair	感知陷阱	充填魔法(有损失) recharge
能力特性	武器劈砍迅速	弓箭发射迅速	魔法施用迅速

对各位角色:

每+2灵敏度→+1命中率(to hit %)

每+5灵敏度→+1防护力(armor)

力量点增加→攻击力增加(damage)

对于游侠,特殊物品带来的属性影响:

每+1魔力→+1.5 mana

每+1活力→+1.5 life

任务列表

无论是单人游戏模式还是多人游戏模式,右边任务不一定会全部执行到。

任务名称	任务来源(人或事物)	回报	解决任务之位置(第几层地牢)
The Butcher	wounded townsman	Butcher's Cleaver	2
Poisoned Water Supply	Pepin	Ring of Truth	2
Skeleton King Leoric	Ogden	Undead Crown	3
Tavern Sign	Ogden	Harlequin Crest (如果返回报告的话)	4
Gharbad the Weak	Gharbad	魔力物品	4
The Magic Rock	Griswold	Embryean Band	5
Valor	Book	Arkanines' Valor (盔甲)	5
Chamber of Bone	Book	Guardian 魔法 魔力物品	6
Halls of the Blind	Book	Optic 护身符	7
Zhar the Mad	Zhar	魔法书 魔力物品	8
Black Mushroom	Adria (Fungal Tome)	属性药水 (+3所有属性)	9
Anvil of Fury	Griswold	Griswold's Edge	10
Warlord of Blood	Book	魔力盔甲(2) 魔力武器(4) 魔力物品	13
Lachdanan	Lachdanan	Veil of Steel	15
Lazarus	Cain (Lazarus 魔杖)	魔力物品	15
Diablo	Cain (Lazarus 死后)	游戏结束	16





剑侠情缘

出品公司:金山
游戏类型:角色扮演[RP]
系统配置:486/33 8MB 2X CDROM
面市日期:1997.4

■文/CY



引 子

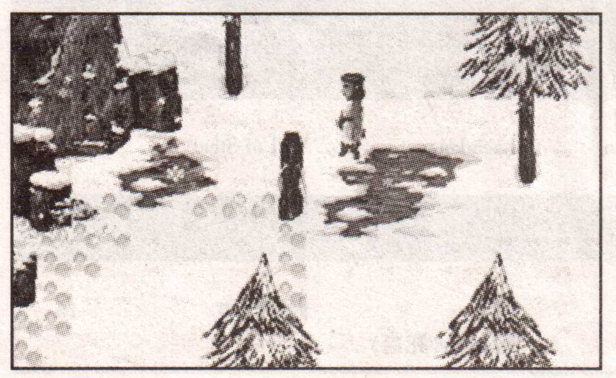
南宋初年,朝廷昏庸,奸佞弄权。金人铁蹄南下意欲并吞华夏。在这山河破碎、民不聊生的危急关头,许多武林志士投入到抗金救国的斗争中。在宋、金对峙于朱仙镇时,衡山派掌门人刘轻舟一人下山刺杀了金国宰相挞懒……

一、血 书

师傅(刘轻舟)下山已有月余。一日我(衡山派大弟子独孤剑)正独自练剑,师弟卢青跑来说师傅已经回来了,并且受了重伤。我急忙上山来到师傅住所。原来师傅刺杀挞懒时意外得到了一份黑名单,返回时遭到大批五色教众的截杀,由于寡不敌众,此际已是生命垂危。他临终前将衡山掌门之位传给了我,并命我下山调查名单的秘密。

得知了自己的身世,肩负着师傅的遗命,我从此步入了凶险莫测的江湖。下山后,在最右边的一棵树上找到一份血书,发现上面有武夷山掌门柳中原的名字。打败红衣杀手后直上武夷山。在山上一打听,得知柳大侠已去了临安城,哎!晚了一步,可柳大侠现在是这血书的唯一线索,无奈只得再追入临安城。

临安城里倒很热闹,想在这大都市中找人可实在有点困难,于是我到酒馆里打听一番。老板说柳大侠确实来过,可现在去哪了却不知道(全是废话)。在城里瞎逛一圈,听说最近临安城中正闹采花贼,禁军都指挥使张风正在追捕此贼。柳大侠因与张风有旧,说不定也在协助追捕。于是我到张风家中探寻,却也没有线索。



在酒楼二层会碰到一个疯疯颠颠的木匠。然后,我无意中闯入了一个寡妇家(这也是大侠行为?),不想却成全了周木匠一桩美事。怡春楼上,找到了一个叫秋雨的女孩,因感其身世凄凉,我答应为她找其舅父并得到了一块红玉。再回酒楼(注:先和街上行人对话),遇到一个叫路达的纯种汉奸,一语不和,就要动手,这时,旁桌那个叫张如梦的翩翩公子也过来帮忙,两人将路达痛扁了一顿……

二、英雄救美

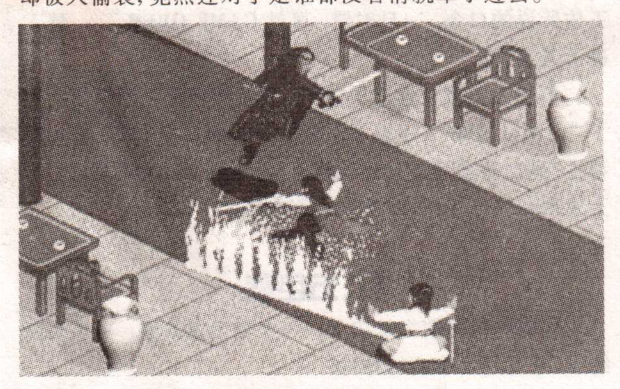
张公子刚走,一位美丽的姑娘就来到了酒楼。正恍惚时,却听到楼下呼救声,原来是采花贼露面,抢走了那个姑娘。我辈原本是侠义中人,遇到此事怎能不管?急冲下楼,采花贼却已跑远。守门卫兵说眼前一花,没有看清采花贼的去向,大概是去了城东的碧霄岛(真是一群废物)。为了找到出城的方法,给了一个叫小雷的小乞丐几两银子,谁知他却跟我卖关子,出了两道谜语。好在这谜语并不太难,在赌场中找到了嗜赌如命的吕文才,一番激战后(也可以试试赌钱)那家伙乖乖交出了东门的令牌。这回没人拦阻了,直出东门,在渡口却又遇到了麻烦,由于风浪太大,渔民们都不敢出海,唯一能出海的老王却又有些怪癖。给了一个渔夫十两银子(骗钱后,他会躲在树林里,再找他),他告诉我只有临安的贾老实能让老王出海。想起来了,贾老实不就是客栈天井里想骗吃骗喝的那个家伙吗?回到临安找到贾老实,这家伙却非想要什么南宫彩虹的一滴眼泪,别的条件免谈,真是气人!好在我独孤剑轻功了得,从怡春楼侧墙飞身而上(真是有失大侠风度,也可以从正门进去,在二楼屏风处对话),南宫彩虹不愧是青楼名妓,知要救人,很爽快的送了我一只香杯。将香杯交给贾老实,这回总算可以出海了。

碧霄岛上还真是盗贼如毛,一阵砍杀之后,等海水退了潮,终于找到了采花贼的窝点,正遇采花贼要对王姑娘无礼。来的可算及时,我杀退采花盗,将姑娘救下。得知姑娘芳名王琳心,其父竟是我的杀父仇人王风,真是爱恨情仇说不清……

忽然远处传来救命声,循声找去,我们又救出了被采



花贼抓来的何员外之女。三人一同回到临安。与二人分手(真有些不忍)后，遇到张如梦，在城墙上与其切磋武功时，却被人偷袭，竟然连对手是谁都没看清就晕了过去。



三、身世之谜

再次醒来，已不知过了多久，客栈老板告诉我这些日子一直都是一个绿衣女孩在照顾我，此人定是张琳心无疑。虽然伤尚未痊愈，我依然决定出去走走。在城墙上找到张琳心，我还未来得及道谢，忽然记起今日乃柳中原六十寿辰。想到血书之谜尚未解开，我决定再上武夷山一趟，找柳大侠问个究竟。张琳心也欲同往，于是两人结伴前往武夷山。

没想到此时的武夷山已成了战场，到处都是五色教的杀手和死去的武夷派弟子。我们摆平杀手后，在一个尚未死去弟子的嘴里得知由于杀手众多，柳老前辈力战不敌已退到后面的山洞里。由于山洞里机关重重(在石壁上有字的石屋中读其文字，可习得两招武功，控制通往里层铁门的开关从左至右为 1011)，等找到柳中原时，他已遭了五色教的毒手。杀死杀手头目后，我愈感此血书关系重大，看到血书中下一个人物是华山派大侠顾枫，于是决定到华山派走一趟。

刚下武夷山，遇到张琳心的父亲张风，无奈武功不济，不仅没有报了杀父之仇，反被人家点了穴道。张风让我先办完正事，再与他了结这一段恩怨(一会儿穴道自解)。再回临安城时，城门却已戒严，说是追拿钦犯，好在有张琳心在，三言两语骗过了守门卫兵。进城后，我发觉城内发生剧变，一打听才知道，钦犯竟然就是张风。到了琳心家门，发现她家已被抄，守门卫兵让我俩赶快逃命。这时逃走岂是大丈夫所为?再到张家门口时，这里的卫兵都已换了新的，连琳心都不认得了。我俩冒着生命危险打听些线索，听说秦桧的侄子吕文才(不就是那个赌棍吗?)为霸占段铁匠的女儿和宝剑已将段铁匠抓起来，简直是没有天理！到了段铁匠家，发现这里空无一人，没想到为找到宝物，吕文才竟押着段铁匠来家中审讯，我们躲在屏风后面看到了这肮脏的一幕。虽未救得段铁匠，却也杀了吕文才，算是为天下除了一害罢！

段铁匠临终嘱咐我们将其女儿送至成都姑妈家。此时城中到处都在捉拿我俩。回到张家，从老家人给的诗中获悉出城方法(花园小屋地道出城)。出城后正遇到张风与金国第一高手南宫灭交手，张风虽战败而死，却将与我父的恩怨全部讲出，终于使我真相大白(这一段还是由玩家自己体会吧)。

四、华山除奸

送走段铁匠的女儿，我和琳心来到华山脚下，华山派因顾枫与林海争夺掌门之位正闹得不可开交，我因没有请柬被华山弟子挡在山下。这帮家伙说我嘴上无毛，怎能当上衡山掌门，真是岂有此理！山羊嘴上毛倒多，不知能否当上华山掌门?!回到小镇上，得知樵夫李三知道一条能上华山的小道，而他现在却在长安城中卖柴。好在长安城离此并不太远。

长安此时已被金人占领，而李三也因打抱不平进了大牢。在酒楼上遇到了琳心的哥哥张如梦喝得烂醉，正想上前劝其少喝两杯，他却让我们等他一会儿，看他步履蹒跚地走下楼梯真有点儿放心不下(此时玩家操纵张如梦)。谁知张如梦酒后却功力大增，大闹妓院，戏弄姚公子。我想正好能利用姚公子打开大牢救出李三，赶快上前阻止，留下了他一条狗命。

华山的小道真是隐秘(注：李三家在石塘镇左上，华山小道在华山地图画面右边的树丛中)，若没有李三搭个桥，我是无论如何也上不了这以险峻著称的西岳华山。怎么这么巧，我刚到华山派，就看到顾大侠被其师弟林海杀死，一对日期，血书上刺杀顾大侠的日子正是今日，这里面一定有阴谋。上前理论，我却因拿不出任何证据，被林海撵下了华山。

回想上山时遇到的那个慌慌张张跑出去的华山弟子，琳心突然有了主意。我俩将长安城搜了个底掉，终于在长春楼找到了这个正在寻欢作乐的家伙，别看他牙尖嘴利，无奈手上功夫不济，被我一顿扁揍之后，终于将内情和盘托出。带着这个“证人”再回华山，黔驴技穷的林海虽凶相毕露，无奈邪不压正，遇到了我独孤剑……

五、少林学艺

在方大侠处得到一份从小路去少林的地图，少林方丈无虚大师也是我这血书中名单之一，于是马不停蹄赶奔少林寺。

幸得大师武功高强，杀手虽已来行刺，却未得逞。可留



得杀手，终是隐患，还是琳心聪明，略施小计，即将杀手引出，原来……

此趟少林之行真是收获颇丰，不仅替大师除去凶手，识破了五色教的阴谋，而且我们俩还各学会了一招少林功夫。在藏经阁中，我又学了一式“天魔解体大法”(注*此招只能在与南宫决斗时使用一次)。

六、大显身手

朱仙镇本是昔日宋金对垒的战场，现在却成了我独孤剑大显身手的舞台。听了一段八大锤大闹朱仙镇的评书，真是痛快！先到韩元帅大营；琳心和韩夫人居然唠起了家常（什么地方！），我实在等得不耐烦，打算一个人回镇里，不想她又追了出来(注：见到岳飞之前可再去韩营，需要有红玉，可见到秋雨的舅舅李云。)

出门几个月了，能在小镇的茶馆里遇到师弟真是喜出望外，只可惜大战临头没有时间多打听江湖的事了，拿了丹心剑又匆匆赶回岳飞的大营。此刻岳元帅已回到营中，正为金将陆文龙神勇难敌一事发愁。这还不好办，记得小说中不是王佐断臂降文龙嘛，这回我来个独孤剑乔装进金营(当然断臂这种事我是绝对不干的!)。取了金兵服饰，等到天黑，偷偷摸入金兵大营，正遇王佐在说降陆文龙(看来改变历史还真不太容易)，我身上的丹心剑正好派上了用场，不费吹灰之力，就帮了王佐的大忙。

七、九死一生

既已进了金营，若能杀了金兀术，肯定应是头功。杀了守帐的卫兵，冲入大帐，谁知帐中却空无一人，正犹豫间，金兀术和南宫灭走入帐中。中了埋伏?一番激战，无奈那南宫灭武功实在了得，我只得祭起那招“天魔解体大法”，以后的事我就什么都不知道了……

(以下玩家控制张琳心)

要想救活独孤剑，必须要找到两种药材（注意此处会产生不同结局，具体情况请看下期)。去天山时，一定要注意存进度，因为那里会定时雪崩……

八、天王帮

我在床上躺了月余，这番可是心灰意懒，再也无意闯荡江湖了。本想带着心上人回衡山，从此过些清闲日子，谁知在渡口却被王佐截住，硬是要我去洞庭湖跑一趟。有感于王佐的高风亮节，何况还有一命之恩未报，看来这趟洞庭之行是免不了了。

在小岛的茶馆邂逅了琳心的哥哥张如梦，正巧他也在寻找那张“山河社稷图”，可天王帮防卫严密，虽已来了数日却无法找到进帮的入口。忽然想起在长安大牢救人时曾得到一枚天王令，或许能有所帮助。给茶馆老板出示天王令后，进入了天王帮密道。在城门口对过口令(千万要记清王佐所说的口令，一旦对错，可就 GAME OVER 了)，终于进了天王帮。

不想天王帮竟也出了叛徒，乘我与杨帮主攀谈之时偷了“山河社稷图”，还杀了小岛上茶馆的掌柜（天王帮中的帮主?到时你自然就知道是谁了)。一路追出，在茶馆柜台上发现一张纸条，得知叛徒逃往成都。

九、五色教

成都城里有两个好去处，一个是王老五家，一个是陈续家，这可是会影响结局的!

在酒店找到张如梦，得知五色教的总坛在城北，张如梦独自去追“山河社稷图”。而我们则前往五色教总部去救琳心。

因为没有了红玉，一进大厅就中了毒烟，这一仗可谓千辛万苦，在救琳心的同时……

张如梦在剑门关追上了携带“山河社稷图”的五色教红剑堂堂主，此人竟是……（此刻我要说了必有玩家要骂我，那个名字到了嘴边又被我咽了回去）这一段是一定要



看的，而这一仗最好是不死人，这的一切真的很感人!

十、决战

在城墙中，找到段芙蓉，拿到面具。回到朱仙镇，带着琳心回到岳元帅大营，和岳云谈话得知岳飞和众将在山顶侦察敌情，同去的还有“心剑客”方勉。其中有诈！急请岳云叫回元帅，我和琳心易容后去见方勉（一定要当着岳飞的面使用面具)。在凤凰山，等牛皋等众将离去后，方勉果然原形毕露，我们也撕下面具，方勉恼羞成怒，几个回合下来，出手将琳心打下山崖……

十一、结局

泰山比武后，来到泰山之巅玉皇顶上，就可看到游戏的结局。本游戏结局甚多，游戏中还暗藏了“道德值”。本期暂时不刊登，下期将八个结局献与广大读者。





PC 风景线

'96 游戏心动点评 下篇

原文/《电脑游戏世界》(CGW)
编译/游骑兵

模拟类：

No. 1 飞行军团 (Flying Corps)

Empire 已经出动"飞行军团"向玩家发起了令人大惊失色的偷袭。熟悉早期 Rowan 作品的模拟飞行老手一定会对这里动作游戏风格的飞行模组产生兴趣。来自设计者在前作中设定的多视角系统、难得一见的影像镜头及写实的音效在此都可以一一品味。《飞行军团》的设计者投入了大量的精力用于开发第一次世界大战中这些古董战机的控制系统及座舱环境，查阅了上百份有关的历史文献，同时还对飞过这些复制战机的飞行员进行了采访。

如此投入的结果就是在图像与飞行模组上的空前表现。扭矩、回转效应、失速、盘旋乃至风向的影响都可以在游戏中体会到。敌人的人工智能亦表现不俗——电脑控制的飞行员可以体现与真正的飞行员类似的飞行风格。比如，速度偏低的 Pfalz 驾驶员一般会避免交战，除非他们占据高度优势足以发动"俯冲—逃逸"的攻击。游戏新手可以降低 AI 或关闭许多飞行模组的真实度设定，这就使本游戏成为从菜鸟到高手都能找到各自乐趣的难得礼物。

与如今流行的"立即行动"任务模组一样，你可以在《飞行军团》中直接起飞然后投入战斗。同时本游戏还提供了四个战役，它们都处于大战尾声 1917 至 1918 年间，你可以扮演那些史上著名的空战英雄，或者也可以与他们对战。试着扮演 Lothar von Richthofen，目标是打破你的兄弟 Manfred(他就是著名的"红公爵")的击落纪录，不知你是否有胆面对 Albert Ball 及第 56 皇家飞行团的猛攻而成为帝国的顶尖英雄？另一个战役则允许你扮演 Eddie Rickenbacker，这是位美国空战英雄。最吸引人的地方还在于 Cambrai 战役，在那儿你可以遇到历史上的首次坦克战。

此游戏对 Empire/Rowan 这家公司来说是技术上的一大飞跃。新的图像引擎以贴图方式构筑战机（当你获得足够高的军衔后可以自己为座机涂抹颜色），同时使其拥有全视角座舱。地形是以第一次世界大战中真实的航空照片为蓝本绘制而成，你甚至可以循着河流或道路找到你的目标。

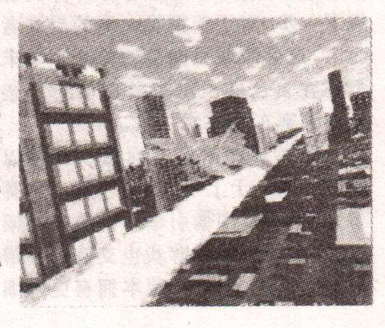
全新的图像引擎攫取了今年流行电脑机型的所有能力——也许还有下一年度的机型所拥有的能力。Empire 声称，如果你的显示卡、显示器及 CPU 足以提供支持，此游戏将可以使用 640×480 到 1600×1200 的分辨率。CD 中包含了 WIN95 版本及 DOS 版本，愿这部游戏能成为所有模拟游戏迷的最佳藏品。

No. 2 喷射战斗机Ⅲ (JetfighterⅢ)

原本作为去年圣诞软件采购单上的一部游戏，这套 F-22 模拟游戏终于赶在今年圣诞上市了。你将在未来的古巴及智利进行一场虚拟的战役，在那儿你将驾驶舰基 F-22S(当然，这是虚构的）及 F/A-18"大黄蜂"为维护国家利益而战。智利的地形乃是采用卫星数据并以贴图技术制成，用以营造真实感更强的任务。战役任务是事先编定的，然而它提供了基于任务结果的广泛多变的分支，这也许要比那些随机任务产生器来得更有趣些。

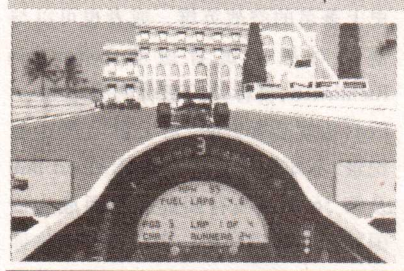
在最后一次看到这部游戏的开发进程之后，许多新的功能又加入到原本已经给人以深刻印象的图像引擎中去，其中包括基于软件的 MIP 除锯齿润色及实时光影（这在其它 F-22 模拟游戏中都未曾出现过）。制作群表示，他们对飞行模组及武器系统投入了更多的精力以求更为逼真。

凭借超过 5 百万平方英里的真实地形，《喷射战斗机Ⅲ》可以让您随心所欲！





No. 3 劲爆方程式Ⅱ (Grand PrixⅡ)

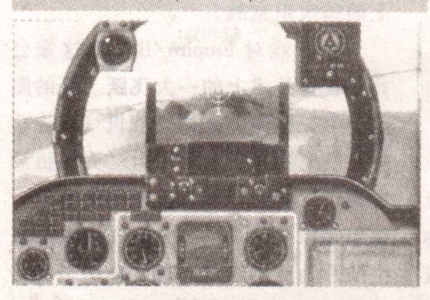


《劲爆方程式Ⅱ》是当今最受关注的赛车游戏。你可以从中找到16条一级方程式赛道，它将把你从Hockenheim的笔直赛道推向Monaco如迷宫般的路线……每条赛道都力求重现其原型的特色。

赛车都以细致的涂色装饰着各自的标志。赛车出道时会擦出片片火花，在起火爆炸时还会溅出油料，而当车轮急转时亦会冒出摩擦产生的烟雾。此游戏的座舱可以让您方便地看到下一个转弯该作的转向、当前名次、圈数、赛车的损坏程度及其它必需的资料。

驾驶本游戏中的赛车既有趣、又刺激，同时也非常容易上手。借助可用户化的对手设定、辅助驾驶系统以及完备的赛车设定，无论是新手还是老手都能各取所好，这为那些还在学车的车手们提供了一个极佳的上路机会。

No. 4 雌鹿 (Hind)



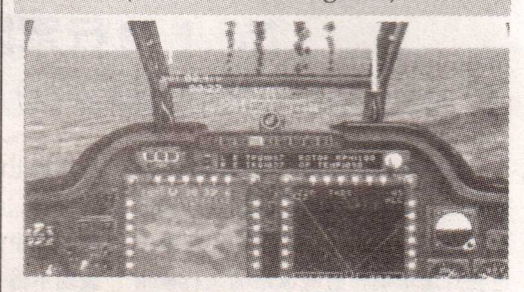
作为去年那部《阿帕奇》的续集，《雌鹿》并非是采用了不同直升机的同一个模拟游戏。尽管看起来相似——它使用了经过改良的《阿帕奇》图像引擎——游戏过程中却提供了足够多的差异来区分这两部游戏。

俄国“雌鹿”武装直升机的确要比“阿帕奇”古老，由于缺少先进的电子系统，这使得游戏的挑战性更高。此游戏中没有在《阿帕奇》中出现的高技术瞄准系统，在空中，驾驶“雌鹿”宛如驾驶一辆坦克，这可不象“阿帕奇”那样如同开跑车那么敏捷。“Silicon WSO”，也就是电脑武器控制官，将辅助你瞄准敌人，这多少还对落后的飞行系统有些弥补，不过对于那些寻求终极挑战的玩家来说，他们定会关掉这项功能的。

《雌鹿》在模拟游戏中将人的因素提到空前重要的地位上来。你需要分散行动或进行援助，同时也会碰到地面的大股敌军。这时你要首先打掉防空力量，然后掠过残骸追击四散逃窜的士兵。

在世界三大热点地区，以动作加模拟的游戏模式，支持最多16人上线联机，《雌鹿》必将成为直升机模拟游戏爱好者的首选。

No. 5 长弓阿帕奇 (AH－64D Longbow)



又是一个模拟游戏迷不容错过的游戏，《长弓阿帕奇》是由Andy Hollis领导的一个开发组制作而成，他曾开发出经典的《F－19隐形战斗机》、《F－15战鹰》的二代及三代。这个模拟美国主力攻击直升机的游戏是少有的几个利于新手入门的作品之一（这要多谢游戏中的互动式教学内容），而对铁杆模拟游戏老手而言更是魅力无穷。

战役任务设定在波罗地海地区，历史任务则有巴拿马行动及沙漠风暴行动等等。高解析度的地形显示，加上真实的仪表系统，这在很大程度上帮助玩家得以在贴近地面发动攻击后全身而退。

如果你打算拥有一架“长弓阿帕奇”，你也许还希望同时拥有《南韩闪击点》这张资料片，它提供了超过140个新任务及新地形。它同时允许玩家选择扮演驾驶员或是炮手，这是原始游戏中被遗忘的功能。制作中的项目还包括WIN95版本以及多玩者游戏模式的支持。

No. 6 云斯顿大赛车Ⅱ (NASCAR Racing 2)

由Sierra旗下Papyrus division制作的这部游戏可以说是百尺杆头更进了一步。对于云斯顿大赛的爱好者而言，这部游戏可能会使你整个周末都粘在自己的电脑屏幕前而忘了亲自跑到赛车场去看一看。

此游戏在诸多方面做了改进以使游戏更易于上手，其中包括一个赛车设定项目。图像引擎的素质也大幅提高。尽管第一代游戏也支持高分辨率图像模式，但这一版本拥有更多细致的表现，比如自然的云层、更真实的道路以及更平滑的画面流畅性。《云斯顿大赛车Ⅱ》在SVGA图形模式下表现得如此出色，其3D图形加速卡版本的表现更是令人晕倒。

赛车的控制方面也做了相应改善，这对那些偶尔玩玩而已的玩家来说，以往无法适应过于敏感的赛车控制的情形也许会消失。车体更稳定，而在转弯时赛车也将借助倾斜的赛道更牢固地抓住地面。入门玩家可以选用方向助手或动作模式（如果各位只是希望开个痛快的话）。赛车教练的语音提示对玩家随时了解赛场情况也大有好处。

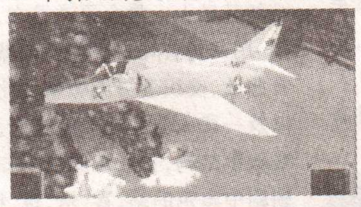


No. 7 傲气雄鹰97 (US Navy Fighters '97)

这一系列游戏绝不能放走任何一个。从最初的《傲气雄鹰》、《海猎鹰战斗机》、《傲气雄鹰黄金版》、《先进战术战斗机》(A. T. F)到最近的《北约战斗机》(NATO Fighters),简氏集团与电子艺界最终以这部《傲气雄鹰97》结束了这一系列游戏。这部WIN95下运行的游戏涵盖了出现在前面两部作品中的所有机型,同时还增加了位于越南的25个任务的新战役。

新增加的战机包括F-4B/F-4J幻影Ⅱs、F-8J十字军、A-7A海盗Ⅱ、MIG-17及MIG-21。在这部游戏中增加了许多新特色,比如更细致的地形及战机,飞行控制力度识别及游戏界面的提高等等,你还会碰到密集的高炮射击及萨姆导弹的迎击。

同时获得改进的还有在ATF中引入的多人游戏模式,在此可以支持局域网、调制解调器及串口连接等。最后,游戏中的资料参考区也根据简氏年鉴更新了最新的战机数据,同时还拥有数段动态影像可供欣赏。



No. 8 重返巴格达 (Back To Baghdad)

这是一个适合经验老道的模拟游戏玩家的作品。因为它并未提供更多的游戏背景介绍,但它却是目前为止最复杂、同时也是极为真实的喷气战斗机模拟游戏。

此游戏的飞行模组独具特色,在多种环境因素的影响下尽其所能地逼近真实性能的体现,其中模拟了携有复杂飞行仪表的F-16战机:包括10部抬头显示器(HUD)模组及9个空对空、空对地雷达模组,这对任何模拟飞行玩家来说都是一次空前的挑战。

游戏提供了建立在虚构的第二次海湾战争中多样化的单项任务。整个地形是通过巴格达附近真实的地理数据营造而成,所以游戏中的地形可以说是完全真实,即使在低空飞掠时也能获得不错的画面解析度——如果你拥有一台32MB内存、超高速的奔腾133的话。这是部铁杆玩家不可或缺的游戏,然而值得注意的是,你可能需要一本专门讲解F-16的书籍来辅助游戏,因为游戏手册提供的内容太少了。



No. 9 超级欧洲战斗机2000 (Super EF2000)

"EF2000"是我们在去年圣诞推荐的模拟飞行极品,如今它又以崭新的面貌回来了,这就是"超级EF2000"。这个升级产品被设计用于WIN95系统,同时在原作基础上作了大量改进。战役任务方面可以说是面貌一新,特别是其中增加了任务编辑器可以让玩家规划自己的战役。

另一新功能是快速任务生成器,通过它,玩家可以立即起飞迎敌。在网络游戏方面,"超级EF2000"现在可以支持调制解调器连接了。最后,这一版本的游戏中带有完整的联机帮助手册,包括全部的键盘布局参考。

如果你是个DOS的死党,一个名为"TactCom"的附加程序也可以升级原始的"EF2000"以获得相应的功能改善。

而假如你拥有一块使用3dfx Voodoo芯片的3D图形加速卡,那么请留意专门的Voodoo特别版本——通过特殊的过滤处理,地形画面将不会有任何马赛克效应,它看起来棒极了!



No. 10 F-22闪电Ⅱ (F-22 LightningⅡ)

NovaLogic射向固定翼飞行模拟大战的第一枪就瞄准了跃跃欲试的模拟游戏玩家。不过请不要走开,即使你是一心向往真正的模拟游戏的玩家。《F-22闪电Ⅱ》不仅在图像与音效上无与伦比,同时在你与朋友共同投入空中混战时,它也提供了绝佳的多人游戏环境。

如果你在为朋友寻找一套合适的入门模拟游戏,这就是最好的选择。尽管此游戏包含了一系列仪表设定,包括瞄准、导航及武器控制系统等等,不过它们提供的资料都可以从简捷的抬头显示器上获得,同时它们还对应着功能热键,这就使得本游戏较《重返巴格达》对新手的压力要小得多。

《F-22闪电Ⅱ》在复杂度上的折衷并未使其失色。地形与战机的图像在没有3D图形加速卡的情况下也可表现出令人难以置信的效果,同时游戏还支持杜比立体声系统。此游戏是用汇编语言编写而成,因此即使在低速奔腾上亦可获得不错的画面刷新率。

带着单项任务,4个战役,加上可用户化的任务编辑器,《F-22闪电Ⅱ》让联机模式下的协同或对战都充满挑战性。

编辑/PC兔子





流星雨工作室是本刊读者所熟悉的一个小组，他们精彩的游戏评述一直深受大家的喜爱。随着电脑科技的普及，借助国际互联网及各种资料途径的开拓，这几位年轻人必然可以为大家带来更多更好的游戏快讯。所以，在本刊的邀请之下，他们同意率领密集的"流星雨"每30天降临一次风景线，希望大家不会被这些"大流星"砸得满街跑才好(到处打听新游戏出没出呀，哈哈)！

炎龙骑士团外传——风之纹章

游戏类型：策略　　制作公司：汉堂
上市日期：97年8月(预计)　　期待程度：★★★★

各位炎龙迷有福了！汉堂在沉寂了一段时日后终于传出了令人振奋的消息：炎龙骑士团的最新作品《风之纹章》将在今年暑假推出！

《炎龙骑士团外传——风之纹章》的故事发生在《炎龙Ⅱ》之後，索尔等人结束了天空之城的大战回到了罗特帝亚。但和平只在马拉大陆上维持了短暂的十八年，邪恶的势力便又暗地里悄然兴起。他们藉著宗教的名义在大陆各处兴风作浪，阴影渐渐笼罩了罗特帝亚。另一方面，索尔在继承罗特帝亚的王位后的十多年岁月里把罗特帝亚建设成为当时最强的军事大国。但是索尔天性豪迈耿直，始终与宫廷沉闷拘束的生活格格不入。终于他出演了一场"出走"的闹剧。不料这却给邪恶势力一次千载难逢的良机，结果不但索尔被暗算身中奇毒，而且罗特帝亚也落入了冒名顶替的假"索尔"的控制中，罗特帝亚再度陷入危机。幸运的是索尔被热血少年兰迪斯所救而免于劫难，于是两人结伴开始了生死未卜的征途……

《风之纹章》在保持优秀战斗界面与极具魄力的战斗动画的基础上，将会更注重在人物个性和剧情深度方面的挖掘。用汉堂公司自己的话说就是："有紧张、有欢乐、有悲伤、有悲壮，交织著男女微妙变化的情愫、同伴义无反顾的友情以及一段人与神之间的悲恋，丰富的剧情，迥异于以往的游戏叙事结构，会让玩家在不知不觉中受到剧情的感染，体会到剧中角色的悲、喜、情、仇，给玩家一种耳目一新的感动。"

HIGH LIGHT：

《风之纹章》延续了《炎Ⅱ》中隐藏宝物、秘密关卡、秘密商店、隐藏人物方面的设计，并且将在游戏中给予一定的提示，而不象前作没有任何情报的透露。最后要告诉大家的是，汉堂在《风之纹章》的光碟版中还将附赠《炎龙骑士团》系列人物的WINDOWS桌布集锦和多首音轨录制的游戏音乐，相信到时一定又会兴起一阵"炎龙"的热潮。

警察故事：霹雳小组Ⅱ

游戏类型：动作/冒险　　制作公司：SIERRA
上市日期：未定　　期待程度：★★★☆

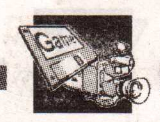
由著名的SIERRA公司根据洛杉矶警局SWAT小组（特别武器与战术小组）为背景制作的《警察故事：霹雳小组》并没有取得预期的成功。不过SIERRA公司自然不会就此罢休，其即将推出的续集《警察故事：霹雳小组Ⅱ》不管是看起来还是玩起来都与前作完全不同。《SWATⅡ》将动作游戏的实时紧张、刺激与策略游戏的复杂与详细完美的结合起来。是的，你还是需要了解SWAT队员的战术，但游戏将重点放在了玩者的自由度上：到任何你想去的地方，射击任何一个你想射击的人，随时随地的扔闪光弹与瓦斯弹。除非最后的一个人被捕或被杀，否则游戏不会结束。

在游戏中玩家将面对25个完全不同的任务。当你执行任务时，你可以指挥狙击手、直升机空降兵、甚至是SWAT专用坦克来完成任务。执行任务时你必须充分发挥你的领导才能来率领队员打击罪犯，因为在生死边缘徘徊时，只有你自己能救自己。游戏中出色的画面、刺激的任务执行过程、再加上逼真的音效与全程语音，相信这款续作应能挽回其前作的不佳名声。

HIGH LIGHT：

一个惊人的消息：据该公司宣称，在所有的25个任务中你不仅能扮演SWAT，你还能扮演恐怖分子！如果这条消息属实，那这款《SWATⅡ》肯定会吸引更多的玩家。因为包括笔者在内的许多玩家对扮演恐怖分子都抱有着极大兴趣。（游戏中玩玩当然可以，不过在现实生活中我们却是100%的和平主义者噢，和平万岁！）





绝地风暴

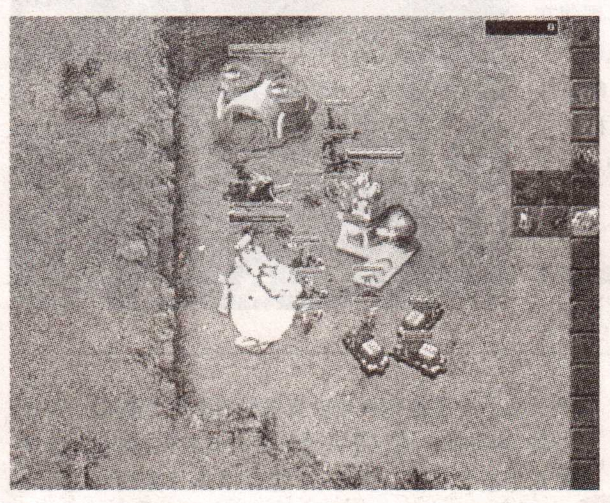
游戏类型:即时策略　制作公司:BEAM SOFTWARE

上市日期:已上市　期待程度:★★★★☆



即时策略类游戏的热潮看来暂时还不会退去,《绝地风暴》的出现就已明白无误地证明了这一点。在不远的未来,一场全球性的核战争终于爆发,瞬间吞噬了地球上几乎所有的生灵。一些人逃入地下而免于劫难,他们被称为"幸存者"。而另一部分留在地面上的人却因核辐射而发生了变异,他们自称为"进化者"。幸存者想要重建家园,他们一心想把地球恢复原样。但进化者却始终以为核战争的罪魁祸首是人类自己,所以只有消灭人类才能永远消除核威胁。于是一场争夺地球统治权的战争在双方之间展开了……

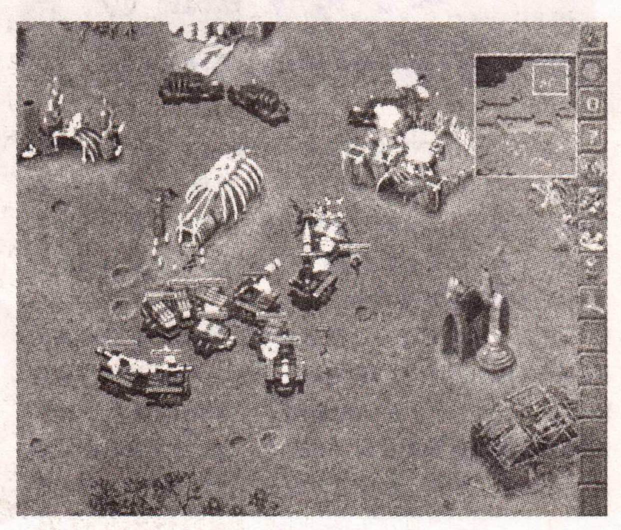
《绝地风暴》的种种优越之处使它毫不费力地从多如过江之鲫的即时策略游戏中脱颖而出。首先吸引人们目光的就是双方的军种设定:幸存者由于被设定为正义的一



方,装甲车、喷火坦克、重机枪坦克、火箭兵自然成了其军力的主要组成,所以幸存者也因此给人一种十分正统的感觉;作为其对手,残暴的进化者则因拥有狼骑士、巨蝎、猛犸象、导弹螃蟹等变异生物而显得极具侵略性与野蛮性。再加上每场战役前真人演出的任务简报中幸存者指挥官的沉稳与进化者司令的狂傲,双方之间的个性差异就变得更为强烈。其次,《绝地风暴》的声光效果也颇为出色,高解析度的画面使得游戏中高低的地形、葱郁的草地、爆炸的碎片以及小小士兵的举手投足表现得都颇具水准。看着漂亮的画面再配以动听的摇滚乐,加上枪炮声、爆炸声及士兵应答声,《绝地风暴》可以说是将一个近乎完美的战场展现在你的面前。最后,让我们再来一窥《绝地风暴》中敌人的 AI 表现:电脑不仅会定期骚扰、围攻情况吃紧的单位,有时还会施展声东击西的手段打你个措手不及;当你的防守够强时它又会暂时停止骚扰,使你误以为其资源已耗尽,在你随后率大军征讨却发现其更为强大的军备时,你恐怕只有大呼上当的份了。另外,任务的多样化也为其增色不少,《绝地风暴》中除了规模巨大的消耗战外,还有诸如保护、暗杀等为数不少、别出心裁的任务设计。

HIGH LIGHT:

《绝地风暴》取消了《魔兽争霸Ⅱ》中先点取兵营、再训练单位的繁琐方法,取而代之的是将所有的建造菜单(包括作战单位与建筑)固定在屏幕的右侧。这样即使你在远方作战,不需点回就可兼顾基地的建设了。它甚至还允许你预设单位的制造。例如你可以设定兵工厂生产三辆喷火坦克与两个来福枪兵,然后电脑便会自动替你生产出这五个单位。当然你也可以将数量定为无穷大,这样只要资源跟得上,不用你打理就会有源源不断的单位从你的兵工厂中出来了。最后还有个好消息告诉大家,《绝地风暴》在新加坡的汉化工作正在进行,而且文字语音都作了最高纯度的汉化,相信不久就可以玩到第一款中文即时策略游戏了!







极品飞车Ⅱ

游戏类型:运动　　制作公司:EA STUDIOS
上市日期:97年5月(预计)　期待程度:★★★★★

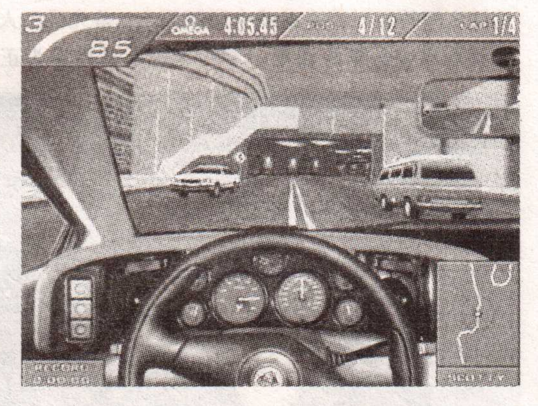
撇开移植于游戏机的《世嘉拉力》(SEGA RALLY)不谈,电脑上的赛车游戏中最出色的恐怕就要算是《97赛手》(SCREAMER II)与《世界汽车拉力赛》(RACE RALLY CHAMPIONSHIP)了。正当两雄之争尚未结束之时,由EA公司推出的曾轰动一时的《极品飞车》的续集《极品飞车Ⅱ》也要加入战团,看来这回赛车迷们又可以好好过把瘾喽。

延续了前作中最大的优点,《极品飞车Ⅱ》也选用了目前世界上最为先进名贵的跑车。其中有法拉利公司为庆祝公司成立50周年而推出的价值500000美元的纪念型跑车F-50、福特公司的最新车型FORD GT 90;此外如CAL-E0、JAGUAR XJ220、LOTUS GT1等无一不是集高贵的气派与高超的技术于一身的极品车。而游戏制作者在将这些跑车的名称与外型搬上PC的同时也将其各自的特性做了100%的移植。在游戏过程中你能轻易地感觉到每辆车各自独有的转向力、起动速度之间的差距。而新增的调车功能还允许你能自由调整爱车的传动装置、方向盘、车胎甚至是车辆的颜色。

在赛道方面游戏提供了约20条;地域遍及挪威、尼泊尔、希腊、澳大利亚与加拿大诸国;地形则有海岸、都市、湖泊、沙漠等;路面包括柏油路面、雪地、鹅卵石路面与碎石路面。相信在不同的情况下最佳的调整与驾驶自己的爱车将是本游戏的一大乐趣。《极品飞车》提供了各种联线方式,即使在一台机器上也能通过上下分屏来实现一对一的决斗——就如同在游戏机上一般,只是这样就要委屈一个人用键盘了。

HIGH LIGHT:

《极品飞车Ⅱ》延续了前作的一个最大卖点,为每一款跑车提供了专门在意大利与英国拍摄的VIDEO介绍及由制造厂商提供的各种原始数据,从而使得游戏兼具收藏价值。哦,对了,从目前我们手头的资料来看,《极品飞车Ⅱ》还提供了Mclaren F1型车。这……这不是F1大赛中麦克莱伦车队的专用车吗?!如果这款造价高达900000美元、最高时速可达231英里、在3.2秒中就能加速至60英里/小时的超级赛车也出现在游戏中的话,那…那可就太爽了!!



双子星传奇Ⅱ

游戏类型:冒险　　制作公司:ADLINE
上市日期:97年暑假　期待程度:★★★★☆

还记得ADLINE公司离奇的冒险游戏《双子星传奇》吗?还记得那个爱自由与爱女友同样痴狂的特文森(Twinsen)吗?告诉你们一个好消息:各位将有机会在六月推出的续集《双子星传奇Ⅱ》中再次与那个极受欢迎的特文森共同迎接他的奇特命运。

《双子星传奇Ⅱ》的故事发生在特文森击败邪恶的FunFrock博士后不久。特文森的星球Twinsun被外星人包围了,而它们只是为了要征服这个刚刚获得和平的星球。于是靠着他那魔法球与友好的巨龙,特文森必须在那辽阔的星球上冒险,联合远方星球上被压迫的外星人,并领导一次革命来推翻那些象魔鬼般残忍的恶魔们。前作中干净、多彩的卡通风格并没有多大的变化,所作的改进主要是创造了一个真实的3D世界来作为游戏的室外环境,同时游戏还保留了前作中与室外等比例的室内探险,游戏制作者估计在加入了许多的场所后其范围将比原作增加50%。除此之外游戏还提供了更好的平衡性及互动性。新的特色、更好的角色控制与改良的图形使得这个不寻常的续作值得我们等到暑假迎接它的上市。

HIGH LIGHT:

由于制作者中有象Frederick Raynal这样极富创造力的设计师(他曾负责《鬼屋魔影》与《时空游侠》的制作工作),所以我们有理由相信《双子星传奇Ⅱ》会成功地将冒险、动作、令人头痛的谜题与Adeline迷人的动画及脱线幽默混合起来,并成为一个极不平凡的游戏。哦,我们都快等不及了!





第七军团

游戏类型:即时策略　制作公司:EPIC MEGAGAMES
上市日期:97年7月(预计)　期待程度:★★★★

EPIC MEGAGAMES曾发行过《烈火银翼》(FIRE FIGHT)、《光速兔子》(JAZZ JACK RABBIT)等叫好又叫座的游戏,这次即将推出的即时策略游戏已进入完工测试阶段。从目前公布的资料来看,《第七军团》中将包括双方各自的十五个任务和三十余种不同的部队。它采用了INTEL公司的MMX技术以求在表现640×480×16位颜色的画面以及16位音效时照样能够游刃有余。所以游戏中不但建筑、地形、兵种等物件的刻划细致入微,而且音乐也会随着战斗的激烈程度随时变化,可见其在声光效果上丝毫不逊于任何一个同类游戏。

该游戏的内容上也有许多令人称道的特色。《第七军团》中资金的取得并非派什么采矿车或是工人去采集,而是靠自己手下的雇佣军杀敌来赚钱。换而言之,杀敌越多MONEY越多,这样玩家就可以专心致力于战斗而不必再为筹集军费花太多的精心。在人工智能方面,为此游戏操刀的VISION SOFTWARE开发了一套所谓的"类神经网路"来保证电脑对手作战时的灵活多变。它能根据玩家的行为习惯作出相应的战术举动,从而让玩家在单人游戏时也能得到类似多玩者环境下那种千变万化的战斗乐趣。此外,游戏中还引入了一定的养成因素。玩家控制的部队参与战役后都将得到军阶的评价,当然部队单位的军阶越高它的作战能力也越强。这样一来在判断敌我强弱时就多了一道标准,同样类型同样数量的部队也可能优劣悬殊。

EPIC MEGAGAMES对《第七军团》充满信心,副总裁马克·雷恩声称:"这是目前为止我所见过最好的策略游戏。我可以向您保证这是一个比《红色警报》更优秀的游戏。"但愿今年夏天我们的确能够享受到这样的乐趣。

HIGH LIGHT:

《第七军团》中有一个非常令人关注的卡片功能。玩家在战斗中能够在战场上得到各种具有奇异功能的卡片,这些卡片有的能够传送部队到战场上的任何地方,有的则可以减缓敌人的行动能力,有的甚至能俘虏敌方的部分部队为我所用。游戏中战斗将会具有空前的趣味性和戏剧性!



毁灭者

游戏类型:动作/冒险　制作公司:IMAGINATION PILOTS
上市日期:已上市　期待程度:★★★★

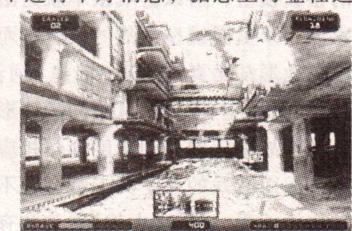
随着科技的不断发展,电影的制作与电脑越来越密切相关,著名的《侏罗纪公园》和《玩具总动员》等均是利用电脑特技制作出来的。同样的,更多的电影也被搬上了电脑屏幕,如近期的《碟中谍》、《独立日》都相继被制成游戏。而在华纳兄弟娱乐公司的帮助下,《毁灭者》(又名《蒸发密令》)也成功地从银幕进入电脑中。这让我们有机会亲身体验一下间谍的生活,尝一尝做英雄的滋味。

游戏的故事背景延续了电影中的情节,你将取代同名巨片中的施瓦辛格,扮演美国司法部长约翰·克鲁格,在政府证人保护计划中出生入死,为证人作挡箭牌。游戏的形式则采用时下流行的真人射击模式,其中再穿插以各式各样的谜题。你的任务就是追踪各种蛛丝马迹,收集情报,再加上数次真枪实弹的火爆枪战,让证人远离死亡的威胁,并把潜伏在我方内部的敌方间谍挖出来。如果你想在这样危机四伏的艰难环境中生存下去,必须眼明枪快再加上灵敏智慧的头脑,否则……嘿嘿!

既然改编自电影,其中自然有大量的过场片段,在那些专业演员的真情演绎下,你将看到一个个活生生的人物形象:敌人的狡猾奸诈、女谍报员的风情种种等等,所有这些都在游戏中被刻划得淋漓尽致,使笔者在试玩之后久久不能忘怀。这是一个不容错过的好游戏,生存还是毁灭,ARE YOU READY? LET'S ERASE!

HIGH LIGHT:

《毁灭者》的优点很多,但对普通玩家来说却有一致命弱点,那就是这个游戏是全程语音。如果英文不过关,可就只能将其束之高阁了。不过有个好消息,据悉上海金仕达多媒体公司即将推出其中文版,并请专人配音。这无疑为这款极具娱乐性的作品再度加重了砝码,大家就拭目以待吧!

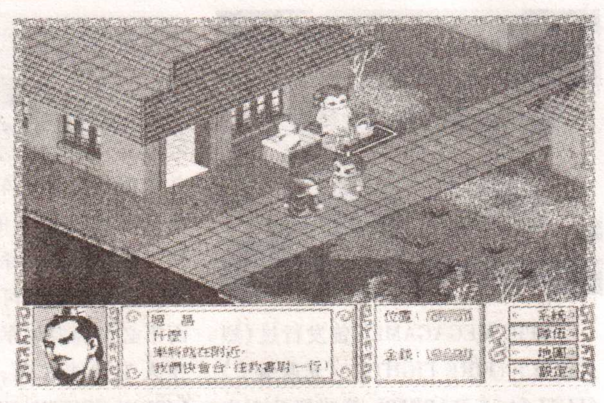




天子传奇

游戏类型:角色扮演　　制作公司:智冠

上市日期:97年6月　　期待程度:★★★



这款《天子传奇》是由台湾智冠旗下ABET电脑游戏设计室改编自香港漫画家黄玉郎的代表作。这种将漫画搬上游戏屏幕的作法在日、美是司空见惯,但就中文游戏而言倒是不多,(实际上中国原创漫画中优秀作品实在屈指可数,即使用十个手指来数,估计再过个两年也还够用。编者注:这纯属恨铁不成钢之辞,各位看官应各自明辨喔!)且让我们来看看它的最新情报。

为了最好地表现漫画原作中节奏明快的剧情以及惊心动魄的战斗效果,游戏引入了策略游戏的战斗方式。在《天子传奇》中玩家将扮演姬昌,最初必须如同一般RPG那样四处探访与找人交谈。随着剧情的深入,会有越来越多的同伴加入队伍,玩家除了要在一场场的激战中获得胜利外,还得解开各种谜题。当然通常RPG中的武器、道具和人物属性方面的设定也是一应俱全。比较特别的是,游戏中的人物造型风格并非写实,而是可爱又俏皮的二头身式(编者注:也就是常说的SD造型)的大头娃娃,而且总共有七十多种人物造型。据制作小组称,这是他们比较了各种不同形象设计的效果之后选出的最佳方案。不过,在游戏界面左下方的人物头像还是沿用了漫画中人物形象。至于战斗方面,漫画中的奇招怪式基本上都被忠实的在游戏中再现。每个角色都有自己的"近身技",也就是不耗内力的基本攻击;威力无比的必杀技则是要达到一定的等级或是随剧情发展之后才能学到,当然这是会消耗内力值的。

HIGH LIGHT:

对于这样一款改编自漫画的游戏,其焦点自然是《天子传奇》能否将黄玉郎先生漫画中奇情浪漫的精髓完整地表现出来。现在可以确定的是《天子传奇》的主线剧情绝对是百分之百的移植,而且其中还穿插了许多的小任务以使游戏的内容更加丰富,相信到时各位"天子迷"们一定不会失望。

模型大战

游戏类型:即时策略　　制作公司:3DO

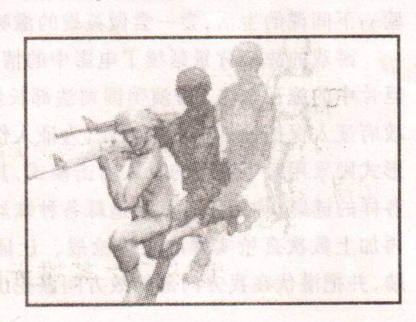
上市日期:未定　　期待程度:★★★★

少时一直青睐那些五颜六色塑胶制成的小兵、大炮和战车,但随着岁月的流逝,我们都投身于电脑游戏这个博大精深的海洋,这些小巧的玩意儿也渐渐的在记忆中褪色。不想今天我们发现了有这样一套正在开发中的电脑游戏竟引起了我们的共鸣,这就是《模型大战》。

游戏中总共有陆军、海军、空军、海军陆战队四个军种,其中包括步兵、炮兵、火箭筒兵、坦克、快速装甲车、炮艇、攻击直升机等二十几种战斗单位。这些兵兵炮炮各个都是完完全全的塑胶模型,所以游戏根本就是给玩家们一个重温模型大战的机会。而战场的地形却是真实丰富,陆地、河流、沙漠、沼泽应有尽有,且不同的地形上各种作战单位的移动速度会作相应调整,因而游戏的每个关卡都有着不同的作战感受。《模型大战》中总共有十五个以河流来划分地形界限的关卡。每个关卡中,玩家可以控制一辆指挥车和一些作战单位,其中指挥车可以用来运输士兵、发布命令、迎战敌人,可以说是活动中心。在《模型大战》中作战焦点主要集中在战术层面上,而不象《命令与征服》、《魔兽争霸》那样需要样样操心。玩家主要是为部队设定行动目标、提供后援、制定最有效的行动方案。

HIGH LIGHT:

无疑这个游戏最令人念念不忘的特点在于对塑胶模型近乎完美的再现。3DO工作室用3D STADIO MAX对所有物件进行了精心雕琢,同时辅以较有塑胶质感的饱满色彩。在这种模型感十足的静态效果基础上,3DO工作室又在模型的动作表现方面费尽心机,象小兵的每个动作都要耗费十个分解画面,大大超过了一般游戏中四至八个画面的水平。这样的作法使游戏中的模型们即不失其本色又充满了生命感,真让笔者恨不得立刻就在《模型大战》里玩上一把。





恐惧
Diablo

在单人或联机游戏模式下，你可以自由地复制各种物品。不过在1.0版本中才允许地面上同时存在完全相同的物品，1.02及1.03版都会使重复的物品自动消失只剩一个，在这些版本中注意要把重复物品放在物品栏中。下面就是详细步骤：

1. 确定物品栏中留出可存放一个欲复制物品的空间(主要是为了防止重复物品无处存放而消失)；

2. 找一个开阔的地方(如村庄中的道路上)，按I键打开物品栏，在栏中的金币上按鼠标右键，然后输入1并回车，这样即可拣出一块金币，把它放入物品栏中；

3. 将需要复制的物品扔到地上(如道路中央)，按空格键关闭所有状态窗口，然后向右下方走出一段距离（这主要是为了视野开阔及提供一些反应时间，如沿东西走向的道路向东走出10步左右)；

4. 按鼠标右键点击远处的物品，这时你的角色会走过去拣物品，此过程中迅速按I键打开物品栏，将鼠标指向那块刚刚拣出来的金币，在你拾起地上那件物品的同时按鼠标左键捡起金币。在画面上看应该是在拾起物品的前一小步时按键，这样在按下鼠标键时刚好同时拾起物品。根据物品的大小不同，程序对物品的反应区域也会不同，所以对不同物品要相应调整按键提前量。

5. 如果时机拿捏得当，拾起的物品会出现在物品栏中，这时光标已变为金币的模样，不过当你把它扔到地上时……它变成了要复制的那个物品了！

本秘技已经实战检验确认无误，你可能需要多多练习才能找到那一瞬间的感觉。为促进世界“大同”，努力吧！

长弓阿帕奇
AH－64D Longbow

用PCTOOLS之类的十六进制编辑器打开CA.INI这个文件，搜索CHEATS这六个字母，这时你会发现如下字符：

Infiniteammo = 0

Invulnerability = 0

将其中的0改为1，则相应的无限弹药及刀枪不入功能被开启。

魔法门之英雄无敌Ⅱ
Heroes of Might & Magic Ⅱ

黑龙是游戏中非常厉害的一个兵种，然而并非所有的城堡都能训练出来，而且征用这个兵种的代价不菲。以下有一条无限征用黑龙的秘技：

游戏中指挥英雄行动时（比如，用鼠标左键单击屏幕右边的英雄肖像)，每连续键入32167这五个数字一次，当前指挥着的英雄就可以获得5条黑龙！注意该英雄不能处于城堡中，而且该英雄至少要有一个部队单元空着用以放置黑龙（或者已经有一个单元存放着黑龙，这样的话黑龙数量会加5)。此秘技可无限次使用以获得你想要的任何数量的黑龙。

秘　技

边缘战区
Sideline

游戏中键入以下字符串将获得特殊效果：

EMAGNOF	画面稳速开关
EMAGBLESS	增加五架飞机，只能用一次
EMAGWFULLn	指定种类的主武器全满，n为数字
EMAGMFULLn	指定种类的导弹副武器全满，n为数字
EMAGCHANGESHIPSHAPE	交换1P和2P的飞机图形
EMAGPUTCOINS	增加五次接关数，只能用一次
EMAGXCHGLEFTRIGHT	屏幕左右相反模式

在主选单画面下输入EMAGDEMOn可观赏游戏内部DEMO，n为1至8的数字。

铁甲飞龙
Panzer Dragon

在难度选择屏幕（difficulty menu）下键入以下对应的键盘序列即可获得相应功能。因为玩家可以自己定义键盘功能，所以具体的键盘对照可能会不同。键入F6键可以看到当前的功能键列表。(如Zoom1在默认情况下对应的是A键)

无限接关

Up, Zoom1, Right, Zoom2, Down, Zoom3, Left, Zoom2, Up, Zoom1



选关

Up, Up, Down, Down, Left, Right, Left, Right, Zoom1, Zoom2, Zoom3

无敌模式

Turn Left, Turn Left, Turn Right, Turn Right, Up, Down, Left, Right

键入此功能键序后屏幕上会显示"Invincible Mode",要注意左转键(Turn Left)并非左移键(Move Left)。

高级战术战斗机
Advanced Tactical Fighters





同时按下键盘右边的[Alt]、[Shift]及[Ctrl]三键,然后选择"单项任务"(Play single mission),这样就可以编辑各个任务并选用各种飞机了。

银河私掠者Ⅱ
Privateer 2

太空飞行中按下 [Alt]+[N] 进入导航屏幕 (nav screen),然后键入[F]进入星际座标数据输入状态,此时键入以下字符:

NO TALENT　刀枪不入

REP ME UP　修复武器及防盾系统

PETY PETY　充添后燃器燃料

CHILL OUT　冷却武器系统

NAPALM　无限核弹

键入后按回车键,相应功能即开启,这种状态将持续到降落为止。

铁血军团
M.A.X.

游戏中键入以下字符将开启相应功能:

MAXAMMO　弹药全满

MAXSURVEY　查阅资源分布

MAXSPY　查阅敌人分布

MAXSUPER　使选中的单位升级至 30 级

MAXSTORAGE　原料加工结束

银河霸主Ⅱ
Master of Orion 2

游戏中按住[Alt]键然后输入以下字符:

Einstein　所有开发完成

Moola　时间设为公元前 1000 年

Menlo　另一个开发秘技

Iseeall　显示所有星球及玩者

Allai　人工智能秘技

Score　显示游戏得分

Ldr　(功能待测)

Snd　(功能待测)

失落的维京人Ⅱ
Lost Vikings 2

游戏中键入以下字符:

CR3D　加钱

CH3T　(功能待测)

W4RP　到达曾经抵达的最高一关

GHST　刀枪不入

键入以下关卡代码可直接选关:

NTRO	1	YOVR	17
1STS	2	0V4L	18
2NDS	3	T1N3	19
TRSH	4	D4RK	20
SW1M	5	H4RD	21
W0LF	6	HRDR	22
BR4T	7	L0ST	23
K4RN	8	0B0Y	24
B0MB	9	H0M3	25
WZRD	10	SHCK	26
BLKS	11	TNNL	27
TLPT	12	H3LL	28
GYSR	13	4RGH	29
B3SV	14	B4DD	30
R3T0	15	D4DY	31
DRNK	16		

编辑/PC 兔子



希望与困难共存

——智冠(北京)公司访谈录

随着《金庸群侠传》在大陆的广泛流行,智冠公司在大陆玩家心目中的地位也越来越高。带着诸多读者感兴趣的问题,日前,笔者对智冠(北京)公司进行了一番采访。

赶到公司时,由于停电,大部分工作人员都没有在工作岗位,只有一间屋子里两位先生正交替接着频繁响起的电话。上前一问,其中一位刘先生正是该公司宣传、服务方面的负责人。我们的采访也就从这里开始了。

问:刘先生,您好!您是公司的部门经理,还要接这么多的电话,工作可真繁忙!

刘:这是我们公司的游戏热线电话,智冠公司所出的全部游戏如果玩不过去均可以打这部电话询问。因为停电,无法进行其它工作,所以在这里解答一些读者的问题。

问:这部热线电话设立多久了?

刘:已有一年了,平均每天至少70个电话,玩家既然购买了我们的产品,我们也应该对玩家负责。

问:刘先生,您能向读者简单介绍一下智冠公司吗?

刘:当然可以,软体世界——智冠科技有限公司,1987年12月25日成立于台湾高雄市,至今已有员工二百多人,是东南亚地区最大的休闲软件制作开发公司。为开拓大陆广阔的软件市场,加强公司的研发力量,软体世界于1994年6月在北京成立了独资子公司——智冠电子(北京)有限公司。公司注册资金70万美元,有员工40余名。我想你一定听说过红蚂蚁工作组吧?(笑!)

问:当然,请问北京公司成立以来,有什么业绩?

刘:有《超级灌篮大赛》、《大银河物语》、《金庸快打》等,还有和北大出版社合作的《三国英雄传》。

问:说到智冠,我很自然的就想起了《金庸群侠传》,现在在市场可挺火爆的!

刘:《金庸》确实是一款不错的游戏,但仅靠某一个游戏,智冠也不可能发展到今天这个规模。像《三国演义Ⅱ》、《倚天屠龙记》、《楚汉之争》都是深受广大玩家喜爱的游戏。

问:冒昧地问一下,您觉得《金庸》和《仙剑》比较一下,哪个更出色一些?

刘:这个问题恐怕很难回答,《仙剑》制作的精美程度是有目共睹的。无论是美工,还是音乐,《金庸群侠传》都显得有些功力不足。不过,这并不是说《金庸》就一无是处,比如说创意吧,我个人认为《金庸》就有自己独到之处。

问:那您能简单谈一谈吗?

刘:首先,我认为《仙剑》中迷宫和踩地雷式的战斗,不仅繁琐,而且和现实生活相差太远,而《金庸》则采用完全开放式的设计,解放了玩家,使游戏者能够在比较轻松的气氛下进行游戏。另外,《金庸》中一个有突破性的创意就是在单机版RPG上体现了多机联网式的思路,这不能不说是RPG的一个创新。

问:您能再谈谈《金庸》的创作过程吗?

刘:说出来你可能不信,《金庸》的工作组成员不过2~3人(不包括音乐部分),制作时间也只有一年左右。

问:听说智冠正准备出《金庸外传》,有这回事吗?

刘:不仅仅是准备,企划已作出了一半。

问:能再透露些其他的吗?如制作、上市时间等。

刘:由于《金庸》存在的一些不足较为明显,外传中也作了一些相应改进,在感情方面有所加强,画面也比《金庸》精细了,尤其是战斗画面,例如:两个人对战时,如果你打了一拳,地面会出现一些细小裂缝,或冒股烟什么的。总之,肯定比《金庸》有很大提高,不会辜负广大玩家的。至于上市时间,这可是商业机密,我无可奉告。

问:您能对现在的游戏市场谈谈看法吗?

刘:怎么说呢,好的游戏不仅创意、制作要好,难度也要适度,如果玩起来难度太大,得不到广大玩家的认可,也是不行的。像我们汉化的《黎明之砧》,因为它太难上手,其中迷宫的难度至少是《仙剑》的五倍,虽然制作相当精美,可是上市以来,销售一直都不好。我个人认为要想占有市场,还是得开发一些寓教于乐的游戏。《大航海时代》就是一个非常好的例子,我们大陆游戏开发者也应该注意这个问题,市场经济嘛!

问:好了,说了这么长时间,最后再想问您一个问题,当然这也是我们读者比较关心的,智冠公司最近会有些什么新游戏献给我们广大玩家?

刘:有几部新游戏已经在台湾上市,还有一些进入了最后调试阶段。不久就可以和大陆玩家见面了。

其中比较引人注目的应当算是《吞食天地3》了,这部游戏是智冠最新推出的王牌,已经在台湾上市。本游戏的战斗画面采取多层卷动的方式,人物的攻击招式清晰可见,战斗画面内部设定采取了320×200。而且操作非常简便,一只鼠标,便可贯穿游戏始终。另一个有突破性的变化是玩家可以选择刘备、曹操和孙权中任一集团进行游戏。而且我觉得游戏的音效相当不错,怎么样,想不想试试?

还有一部大作是《水浒传》,是一部R·SLG的游戏。



问：对不起，说到《水浒》我想插一句，最近是不是很多公司都在搞有关《水浒》的游戏？

刘：是的，正是因为大家都在做，想做好就更困难了。我们设计这部游戏时压力也很大，在企划十分详细完整的同时，在程序和美工方面下了很大功夫。这部游戏战斗场面设计得很好，而且在情节方面忠实于原著，让玩家以一个不属于那个时代的自创人物(《金庸》中的“小虾米”?)去参与每个好汉被逼上梁山的真人真事。在每过一关后还会有一段精彩的过场动画……再多的地方，我也说不详细了，你玩玩就知道了，保证不让你失望。

还有两部游戏《乌龙院》、《神雕侠侣》也已经进入了后期制作。不久就会上市。

问：好了，打扰您这么长时间，最后，还有一个请求，您能带我们参观一下红蚂蚁工作组吗？

刘：希望这是最后一个问题！(笑！)

在楼上一间很大的办公室，我们见到了红蚂蚁工作组的一部分成员，使我非常惊讶的是，这些游戏制作人员居然都是一些年轻人，由于停电，无法上机工作，大家正围坐一圈讨论着有关制作游戏的问题。

问：曹小姐，您好！打扰您工作了。

曹(红蚂蚁工作组组长，计算机专业毕业，以下简称曹)。

问：从玩《马场大亨》时，我就知道红蚂蚁工作组了，您能给我们介绍一下红蚂蚁工作组的情况吗？

曹：你所说的红蚂蚁工作组现在其实已经不存在了，现在由于人员增加，红蚂蚁早就正式分为两个工作组了，今天你所见到只是其中的一组。

问：您是这个组的组长吧！请问您主要从事什么工作？

曹：你看过拍电影吧，组长的工作就相当于导演。

问：我一直觉得制作游戏是件很神秘的事，您能给我们简单谈谈一部游戏是怎么制出来的吗？

曹：其实这也不是什么神秘的事，就像你们作杂志的，我一直也觉得挺有趣！

一部游戏的制作首先要有创意，就像拍电影，没有剧本就不可能拍出电影。然后就是企划，包括程序、美术和音乐。这一切都完成后，就开始测试部分，测试是很重要的工作，经常一个游戏要进行很长时间测试，测试通不过，前功尽弃的情况也时有发生。其实很简单，谈不上神秘吧！

问：那您是否觉得测试是游戏制作中最重要的部分？

曹：当然不是，每一个环节都是致关重要的，不过我个人觉得美工和程序更重要一些。

问：您觉得一个游戏制作者需要什么素质？

曹：计算机水平是一方面，但更重要的是天赋，有些人玩了很多游戏，而且水平不低，却依然不能说出游戏好玩在哪，只是为了玩游戏而玩，这就是缺乏天赋。其实，游戏制作者对游戏的感觉是非常重要的，游戏制作者不一定就是玩游戏的高手，我本人游戏玩得就不好。

问：您的制作组中都是年轻人，会不会因此缺乏经验？

曹：你说的经验不足不是一个年龄问题，游戏的制作只能由年轻人完成，年龄太大的人创意会受到局限的。

问：我觉得大陆游戏的制作水平与台湾和国外有很大差距，是不是我们的设备不行？

曹：不能这么说，大陆游戏与台湾、国外的差距主要体现在创意上，这是一个经验问题。比如说台湾已经有几十年的游戏制作史，而大陆只有几年，他们在经验上比大陆丰富，所以制作出的游戏比大陆的好。同样，日美在制作游戏上有悠久的历史，他们的水平又高于台湾。就拿我们自己来说吧，几年前作的游戏比现在的就有很大差距，这不是改进设备就能马上解决的问题。

问：那您觉得赶超游戏强国是不是根本不可能的？

曹：当然不是，只要我们游戏制作者加倍努力，并虚心向日美等游戏强国学习，我们制作出的游戏水平肯定会越来越高。我觉得，中国人还是喜欢自己的游戏！如果红蚂蚁能做出一个和《仙剑》水平相当的游戏，在你的排行榜上一定会成为榜首的。

问：我想一定会的。

这时候，屋里的气氛也越来越活跃，小组中的其他成员也逐渐加入了我们的讨论。

其他成员：我觉得除了经验和设备，还有一个交流问题，在日本，这种玩家和制作群的交流是非常广泛的，在网上可以得到许多音乐家无偿提供的音乐，众多玩家不断对制作者提出更高的要求，也促进了游戏制作水平的提高。

其他成员：我们的制作群相对比较封闭，既缺乏相互之间的沟通，也缺乏和广大玩家的交流，这种闭门造车，也一定程度上影响了制作水平。

其他成员：一个人的圈子毕竟很小，观念也有局限性，如果这种沟通能够增加，我想肯定能够作出更好的游戏。

曹：我们的共同目标是把中国游戏推向世界，我希望有志于此的人都能来到智冠，虽然我们现在还有很多困难，但这一切都会得到解决，我们一定能作出更好的游戏回报广大玩家的厚爱。

结束这次访谈时，已经很晚了，而红蚂蚁工作组的成员还在继续讨论。由于开发一个游戏周期很长，市场又不稳定，作为一个游戏制作者不仅需要有很强的敬业精神，而且必须要有牺牲精神。我们衷心希望大陆的游戏制作水平迅速提高，能够早日把中国游戏推向世界。

本刊记者/CY



开启游戏设计之门：再探游戏的色彩和调色板

■文/黄明

在经历了超级任天堂游戏画面调色板的轻松之旅后，我们必须确立这样一个概念：在256色或8位彩色模式下，程序中代表色彩的数值0~255实际上只是VGA调色板中的色彩索引。在图像A中色彩28可能代表由10%亮度的纯红色、20%亮度的纯绿色和30%亮度的纯蓝色混合成的真实色彩，而在图像B中，同样是色彩28，却可能代表由90%亮度的纯红色、70%亮度的纯绿色和40%亮度的纯蓝色混合成的另一种真实色彩。(想一想：画面切换或产生动画时，马利奥的衣服忽然由黄色变成了绿色，天上的云彩忽然由白色变成了红色……）也就是说：在256色模式下，我们如果希望以正确的色彩不失真地显示一幅图像，必须事先从该图像的文件中取得调色板数据段--通常，该数据段使用RGB的亮度比例值对256种真实色彩进行具体定义，然后我们根据该数据段的RGB数据重新设置VGA相应的寄存器组(DAC寄存器组)，这一过程被称为重新映射调色板（听起来有点儿象高深的专业术语，不是吗?)。通俗地讲：就是用待显示图像的调色板取代VGA的缺省调色板或当前的调色板--当然如果待显示画面的调色板与当前调色板相同，那就没有必要重置调色板了。

为了能对VGA的调色板进行控制，我们不得不对VGA的有关寄存器组进行更深一步的分析：色彩号0~255只是索引值，它们指向由RGB三原色亮度值组成的真实色彩数据段，我们将这个含有RGB不同亮度值的数据段称之为色彩表。色彩表共有256个单元，每个单元对应一个色彩索引号，如28号色就指向色彩表的第28单元。色彩表每个单元有3个字节，按顺序分别存储R、G、B三种色彩的亮度值。色彩表的总长度有3×256=768个字节。色彩表只是一段数据，被存放于VGA特有的寄存器组中--我们将其称为调色板寄存器。需要注意的是：每个调色板寄存器都是24位的，即3个字节，分别用来存放相应的RGB亮度数据。可见：每种原色的亮度可分配到1个字节即8位的存储空间，但实际上这8位中只有前6位被使用，这样每种原色只有二进制0~111111共十进制64个值可取，即每种原色只有64级亮度。这样，VGA最多可表示64×64×64=262144种不同的色彩。我们可以设想一下，如果每种原色的亮度用满所分配到的存储空间，即用二进制0~11111111来表示一种原色的亮度，那么每种原色就可以有256级亮度，VGA就可以最多表示256×256×256=16777216种色彩！这就是我们常挂在嘴边的“真彩色”。

要对色彩表进行读写操纵，我们还要再次仔细分析VGA在256色模式下的显示原理：当我们试图在屏幕上画出28号色的像素时，VGA的相关硬件电路首先在视频缓冲区(Video RAM)中读出28这个色彩号，接着就是要在调色板寄存器中找到色彩表数据段，再在色彩表中对应28号色的第28单元中连续读入3个字节(分别是R、G、B的亮度比例值)，这3个字节就代表28号色彩的真实颜色，随后这3个字节的数据被送入专门的视频硬件进行处理，最后在屏幕上显示第28号色彩的像素。唯一需要说明的是：VGA视频硬件和我们都必须知道色彩表的第28号单元在哪里。其实这也很简单，先找到色彩表或调色板寄存器的基地址，距该基地址28×3字节处就是第28号单元的入口地址。现在我们终于进一步地了解了对调色板寄存器的寻址方法。

如果我们打算改变色彩表的内容使之适应某幅图像的正确显示，就必须对存储色彩表的VGA调色板寄存器进行写操作。方法有两种：第一种方法当然是看起来无所不能的BIOS调用(我们是不是正由BIOS调用的反对者逐渐演变为支持者?)，这种方法的优点是安全可靠，缺点是速度不够快--但对大多数游戏而言也不算太慢。实际上大多数游戏的独立段落往往只使用一种调色板，甚至有些游戏通篇只用一种调色板。通过重写色彩表改变调色板的过程只是在游戏的开始或独立段落的开始前执行一次。对于这样的初始化过程，速度快点或慢点是没有多大关系的。因此除非特殊需要，开发一般游戏完全可以用BIOS调



用法来重置调色板。第二种方法是速度快得多的写硬件端口法。一些需要在游戏中采用调色板循环产生调色板动画的游戏可以采用这种方法。汇编语言和C语言都是直接写硬件端口的强有力武器。为了令简陋的PC机产生具有图形工作站效果的高速动画,我们即使是在“与设备无关”的时代,有时也不得不设法寻求硬件解决方案。Borland C++3.1的运行库函数提供了许多读写硬件端口的函数,如int inp(unsigned portid)、int inport(int portid)、unsigned char inportb(int portid)、unsigned inpw(unsigned portid)、int outp(unsigned portid, int value)、void outport(int portid, int value)、void outportb(int portid, unsigned char value)、unsigned outpw(unsigned portid, unsigned value)等。在涉及到读写硬件端口编程时,我们将会对其中一些函数进行深入分析。

使用BIOS调用法进行程序设计时需要调用0X10号服务功能。CPU寄存器的输入值为: AH=0X10, AL=0X12, BX=准备读写的色彩表单元号,CX= 准备设置的单元号连续个数,ES:DX=指向色彩表数据的内存地址。该服务功能是,利用CPU寄存器ES: DX指向的内存地址内容设置VGA存储色彩表数据段的调色板寄存器。例程1提供了利用BIOS中断服务设置VGA调色板的函数void SetPaletteBios(char far *pColor, int WhichColor, int HowManyColor)。其中无符号字符型指针pColor指向内存中的调色板数据,整数WhichColor表示开始设置的色彩表单元号,即我们常常提到的色彩索引号,整数HowManyColor表示准备重新设置色彩的个数,当WhichColor为0、HowManyColor为256时就是全部重设调色板。该函数还利用Borland C++中的宏定义FP_SEG()和FP_OFF()分别使CPU寄存器DX指向调色板数据的偏移量,使寄存器ES指向调色板数据的段值,以便得到所需的ES: DX寄存器值,该值最终指向VGA调色板寄存器中的色彩表数据段。

例程1,利用BIOS中断服务设置VGA调色板的函数void Set Palette Bios(char far*pColor, int WhichColor, int HowManyColor):

函数名: SetPaletteBios;

头文件: dos.h;

入 口: pColor: 指向待设置色彩表数据的指针;

WhichColor: 开始设置色彩表的单元号;

HowManyColor: 准备连续设置的单元个数;

返回值: 无;

功 能: 根据pColor指向的色彩数据段,从色彩表第WhichColor单元开始向下设置共HowManyColor个单元的RGB亮度值;

```
void SetPaletteBios(char far *pColor, int WhichColor, int HowManyColor)
{
    union REGS reg;
    struct SREGS sreg;
    int i;
    reg.x.ax = 0x1012; //set AH = 0X10, AL = 0X12
    reg.x.bx = WhichColor;
    reg.x.cx = HowManyColor;
    reg.x.dx = FP_OFF(pColor);
    sreg.es = FP_SEG(pColor);
    int86x(0x10, &reg, &reg, &sreg);
}
```

例程2利用函数SetPaletteBios改变了VGA的缺省调色板。程序首先显示缺省调色板下0~255色的矩形块,用户按任意键后将PaletteData数组中的768个字节的数据全部填入调色板寄存器的256个单元中,再按任意键则结束。程序中数组PaletteData中设置的调色板为: 0~191号色的RGB值为(63, 0, 0)即纯红色,192~383号色的RGB值为(0, 63, 0)即纯绿色,384~575号色的RGB值为(0, 0, 63)即纯蓝色,576~767号色的RGB值为(63, 63, 63)即有最大RGB亮度的纯白色。在例程2中我们还可以注意到: 背景色也随之改变了。我们将0号色作为背景色,在VGA缺省调色板下0号色的RGB值为(0, 0, 0)即有最小RGB亮度的纯黑色,但PaletteData被映射到VGA调色板寄存器后,0号色成为RGB值为(63, 0, 0)的纯红色,因此重置调色板之后背景由黑色变为红色。图2展示了调色板被改变之后的屏幕画面。

例程2,利用BIOS改变缺省调色板

源程序文本文件: resetpal.cpp;

源程序备份文件: resetpal.bak;

目 标 文 件: resetpal.obj;

可 执 行 文 件: resetpal.exe;

例程2已经将函数SetPaletteBios编入了VGA256.CPP和VGA256.H这两个我们自己的函数库中,我在VGA256.CPP文件中还加入了一行代码: #include “vga256.h”,这样以后我们使用这个函数库时只需在自己的源程序开始处加上#include “vga256.cpp”就行了--正

如例程 2 所做的那样。

采用直接读写硬件端口的方法时，我们可以模仿视频硬件检索色彩表读写数据的机理对调色板寄存器（DAC）进行读写操作。就写操作而言，我们如果打算重新定义第 28 号色的 RGB 亮度，首先应设法找到色彩表第 28 单元的入口地址 - - 我们在前面说过：该地址在距色彩表首地址 28×3 处。找到入口地址后我们再向其连续写入 3 个字节的数据，其中第一个字节为红色亮度值，第二个字节为绿色亮度值，第三个字节为蓝色亮度值。这样我们就实现了对调色板寄存器的写操作。读操作的原理与之类似，只不过我们找到色彩表第 28 单元的地址后不是向其连续写入而是读出三个字节的 RGB 亮度数据，再写入我们用来存储调色板数据的有关文件内而已。

对 VGA 调色板寄存器组（DAC）的访问涉及到一系列 I/O 端口。我们知道：计算机与接口卡或外设的通讯及数据传输是通过 I/O 端口进行的，CPU 将控制信号或数据写入 I/O 端口地址来控制相应的接口卡或向之写入或读出数据。我们在这里介绍下面几个有关的 I/O 端口地址：

一、0x3c7 口：即调色板读寄存器，向该端口写入数据表明向 VGA 卡声明从第几单元的 DAC 开始进行数据的读操作，我们可以用它来选择色彩表中希望读出数据的单元。

二、0x3c8 口：即调色板写寄存器，向该端口写入数据表明向 VGA 卡声明从第几单元的 DAC 开始进行数据的写操作，我们可以用它来选择色彩表中希望写入数据的单元。

三、0x3c9 口：即调色板数据口，供 DAC 数据读写时使用，每读写一次数据，将使 VGA 按顺序自动向下设置 DAC。DAC 中色彩表的 RGB 亮度值正是通过它来读写的。

从调色板寄存器中读取 RGB 值（保留当前色彩表）是为了存储当前调色板内容，将屏幕上的图像保存至某图像文件时需要这样做。我们讨论的重点是重置调色板，只涉及向调色板寄存器写入数据。为此我们只涉及两个端口：0x3c8 和 0x3c9。为了操纵这两个 I/O 端口，我们先介绍一个 Borland C + +3.1 的运行库函数 outportb。附表是我根据《Borland C + +3.1 程序员手册》整理摘录的 outportb 函数的详细说明和用法。

（附表，写端口函数 outportb 用法说明）

利用 outportb 函数我们可以设计重置调色板的函数 void SetPalette(char far *pColor, int WhichColor, int HowManyColor)。详见例程 3。例程 3 函数的功能、入口参数和返回值与例程 1 的函数 SetPaletteBios 完全一样，但由于采用了直接写硬件端口的方法，运行速度比采用 BIOS 调用法的 SetPaletteBios 快得多。在例程 3 中，程序先通知 VGA 卡将要开始重新设置的色彩表单元，再利用指针运算连续三次写入该单元三个字节，分别代表 RGB 的亮度值，从而实现快速重置调色板。例程 3 的函数 SetPalette 已嵌入我们自己开发的图形库源程序“vga256. cpp”中（该函数库的“最新版”一并收入本刊本期配套磁盘），可供大家在自己编制的程序中调用或体验。

例程 3，利用 BIOS 中断服务设置 VGA 调色板的函数 void SetPalette(char far *pColor, int WhichColor, int HowManyColor)：

函数名：SetPalette;

头文件：dos. h;

入　口：pColor：指向待设置色彩表数据的指针；

　　WhichColor：开始设置色彩表的单元号；

　　HowManyColor：准备连续设置的单元个数；

返回值：无；

功　能：根据 pColor 指向的色彩数据段，从色彩表第 WhichColor 单元开始向下设置共 HowManyColor 个单元的 RGB 亮度值；

```
void SetPalette(char far *pColor, int WhichColor, int HowManyColor)
{
    int index;
    outportb(0x3c7, 3);
    outportb(0x3c8, WhichColor);
    for(index = 0; index <HowManColor; index + + )
    {
        outportb(0x3c9, *(pColor + index * 3));
        outportb(0x3c9, *(pColor + index * 3 + 1));
        outportb(0x3c9, *(pColor + index * 3 + 2));
    }
}
```

例程 4 和例程 2 完全一样，程序先显示 256 色缺省调色板绘制的小方块，用户按任意一键后改变为纯红、纯绿、纯蓝和纯白构成的调色板，再按任意键返回。和例程 2 不同之处在于：例程 4 采用直接写端口的方法改变调色板，而且 - - 当然 - - 程序名不同。

例程 4，利用写 I/O 端口法改变缺省调色板

源程序文本文件：resetpa2. cpp;

源程序备份文件：resetpa2. bak;



目　标　文　件：resetpa2. obj；

可　执　行　文　件：resetpa2. exe；

在经历 I/O 端口、DAC 寄存器组、色彩表寻址等艰难的硬件之旅后，我们想大家已经对 VGA 色彩和调色板机制有了较深入的认识。在我们开发游戏程序时不可避免地要载入或记录某种格式的位图数据，SetPaletteBios(…) 和 SetPalette(…) 这两个函数将是我们武装程序的利器。其实，通过改变调色板中某种或某些色彩号的真实 RGB 值可以产生非常快的动画或图形特效。举个最常用的例子，比如我们准备在屏幕上模拟闪电时就可以使用改变调色板的技巧：我们可以先在屏幕上绘制好闪电图样，将其色彩号的 RGB 值事先设置成与背景色同样的 RGB 值，这样绘制好的闪电由于与背景是同一颜色，实际上看不见。当我们需要闪电快速显现－消失时，可以使用写端口法迅速将闪电色彩的 RGB 值重置为高亮度值，闪电就在瞬间出现了，我们随之再将闪电色彩的 RGB 值迅速置为背景色的 RGB 值，闪电就会在瞬间消失。由于闪电在“不可见－－显现－－消失”的过程中不需重绘图像，大大节省了 CPU 的工作量，因此通过这种方法产生的动画非常迅速逼真。实际上早期以 6502 为 CPU 的 ATARI 或以 6527 为 CPU 的任天堂红白机的运算速度非常缓慢，许多高速动画或图形特效都是依赖于重置某种色彩索引的 RGB 值来实现的。再举一个例子，如果我们循环不断地改变某些连续色号的真实 RGB 值，也会产生特殊效果：如果程序中第 10 号色的 RGB 值给了第 9 号色，第 9 号色的 RGB 值给了第 8 号色，第 8 号色的 RGB 值给了第 7 号色，第 7 号色的 RGB 值又给了第 10 号色，周而复始地循环，那么屏幕上第 7～10 号色的真实色彩就会不断有规律地变化产生色彩特效。许多游戏中的瀑布、江河湖海、潺潺流水、大雨滂沱甚至发光的机械传送带等图形特效都是用这种调色板动画方法产生的。还记得 Windows95 蓝天白云的启动画面吗？该画面最下方不断循环的色带也是基于调色板动画。

我们以后深入图形特效的编程时还会再和调色板打交道，我在前面说过和 N64 甚至 Power Machintosh 相比，在图像处理方面，今天流行的 PC 还是种相对简陋的设备（是不是 90% 的 PC 都配上了以 voodoo 芯片为核心的 Monster 3D 图形图像加速卡？）。为了使我们的游戏至少看起来象图形工作站上的效果，我们不得不常常借助于对硬件的直接控制。IBM 当初订立的 PC 机现行框架的发展已接近极限，如果 Wintel 联盟能将高效的多媒体硬件真正融入 PC 机的标准，而不是仅仅满足于添加 MMX 指令集这些非实质的变化，在高效率的基础上真正做到“与设备无关”，那就是 PC 程序员和发烧友们的福份了。

（编者注＊本文所附程序和图例均于本期专辑转盘中提供）

编辑／崔越

附表：

函数名	Void outportb(intportid, unsigned char vahe)
功能	输出一个字节到硬件端口中
头文件	dosh
入口	portid：指向硬件输出端口的地址 value：写入端口的字节
返回值	无
说明	outport 实际上是一个将 bvalue 指定的字节写入由 portid 指定的输出端口的宏。如果调用 outportb 时包含了 dos. h，则 outportb 被当成扩展为嵌入式代码的宏，编译时直接嵌入程序主体而不采用函数调用的方式。如果调用 outportb 时未包含 dos. h，或虽然包含了 dos. h，但又用 #undef 取消了 outportb 宏的定义，则调用 outportb 函数。



尖端100——来自国际互联网的消息

通过互联网络的"尖端100",把握电脑游戏世界的脉搏已经不再是个梦想。这个每周更新一次的世界范围投票统计榜体现了全球电脑玩家的行动趋势,希望这扇世界之窗能够为您提供更多更快的信息。

符号说明:* 新上榜 ^ 名次上升 — 空缺 {W}视窗版 {O}OS/2版 {reg}注册版

另 注:中文译名为暂译,有些游戏尚未有合适的译法,所以暂时空缺中文译名。

1997年4月21日第17周 编辑/PC兔子

本周名次	上周名次	上榜周次	最高名次	英文名称	制作/发行	中文名称
1	1	21	1	Command & Conquer/Counterstrike: Red Alert	Westwood	命令与征服:红色警报/特种反击
2	2	15	1	Diablo {W}	Blizzard	恐惧
3	3	59	1	Civilization 2 {W}	MicroProse	文明Ⅱ
4	4	22	4	Heroes of Might & Magic 2	New World	魔法门之英雄无敌Ⅱ
5	5	38	1	Quake {reg}	Id/GT	雷神之锤
6	6	21	3	Master of Orion 2: Battle at Antares	MicroProse	银河霸主Ⅱ
7	8^	72	2	Warcraft 2/add-on: Tides of Darkness	Blizzard	魔兽争霸Ⅱ/资料片
8	7	50	2	Duke Nukem 3D {reg}	3D Realms/FormGen	毁灭公爵
9	9	22	9	Tomb Raider	Core/Eidos	古墓丽影
10	11^	6	10	Magic: The Gathering	MicroProse	魔法风云会
11	13^	39	6	World Circuit Racing/F1: Grand Prix 2	MicroProse	劲爆方程式Ⅱ
12	10	82	1	Command & Conquer/Covert Ops.	Westwood/Virgin	命令与征服/隐密行动
13	12	30	6	The Elder Scrolls: Daggerfall	Bethesda/Virgin	上古卷轴:匕首雨
14	14	6	14	KKND: Krush, Kill & Destroy	Melbourne/Electronic Arts	绝地风暴
15	15	69	3	Galactic Civilizations 2 {O}	Stardock	银河文明Ⅱ
16	17^	20	16	Fifa Soccer '97	EA Sports/Electronic Arts	足球'97
17	18^	16	17	NBA Live 97	EA Sports/Electronic Arts	篮球'97
18	16	58	5	Descent 2	Parallax/Interplay	天旋地转Ⅱ
19	19	28	15	NHL Hockey '97	EA Sports/Electronic Arts	冰球'97
20	23^	73	11	Stars! 2 {W} {reg}	Star Crossed	星际Ⅱ
21	20	18	14	Privateer 2: The Darkening	Origin/Electronic Arts	银河私掠者Ⅱ黑暗之渊
22	22	61	4	Wing Commander 4	Origin/Electronic Arts	银河飞将Ⅳ
23	21	26	15	MechWarriors 2: Mercenaries	Activision	机甲战士Ⅱ雇佣军
24	25^	19	24	Lords of the Realm 2	Impressions/Sierra	英伦霸主Ⅱ
25	24	17	10	Trials of Battle {O}	Shadowsoft/Stardock	战争游戏
26	27^	132	3	Master of Magic	SimTex/MicroProse	魔法大帝
27	29^	79	27	Championship Manager 2	Domark	足球经纪人Ⅱ
28	30^	27	10	Avarice: The Final Saga {O}	CSS/Stardock	贪婪:最终传说
29	26	44	15	The Settlers 2/Die Siedler 2	Blue Byte	拓荒者Ⅱ
30	33^	132	1	Doom 2: Hell on Earth	Id/GT/Virgin	毁灭战士Ⅱ人间地狱
31	34^	24	18	Syndicate Wars	Bullfrog/Electronic Arts	辛迪加战争
32	32	72	15	11th Hour: Be Afraid of the Dark	Trilobyte/Virgin	惊魂11时
33	35^	5	33	MDK	Shiny/Interplay	—
34	28	81	6	Heroes of Might and Magic	New World	魔法门之英雄无敌
35	37^	79	15	Steel Panthers	SSI/Mindscape	钢铁美洲虎
36	39^	14	31	M. A. X.	Interplay	铁血军团
37	40^	31	26	Crusader: No Regret	Origin/Electronic Arts	无悔的十字军战士:义无反顾
38	36	21	27	Leisure Suit Larry 7: Love for Sail!	Sierra	幻想空间Ⅶ
39	44^	40	28	Close Combat {W}	Atomic/Microsoft	近距离作战
40	31	9	16	G-Nome	7th Level	G省
41	38	14	29	Obsidian	Rocket Science/Segasoft	黑曜石
42	43^	31	20	Jagged Alliance: Deadly Games	Sir-Tech	铁血联盟:死亡游戏
43	50^	3	43	Interstate '76 {W}	Activision	州际'76
44	41	19	35	Steel Panthers 2: Modern Battles	SSI/Mindscape	钢铁美洲虎Ⅱ现代战争



45	42	38	30	Links LS	Access	名流高尔夫 LS
46	48^	22	28	Screamer 2	Milestone/Virgin	97 赛手
47	47	157	1	U. F. O. /X-Com: Enemy Unknown	Mythos/MicroProse	幽浮:未知的敌人
48	46	90	6	MechWarrior 2/add-ons: The Clans	Activision	机甲战士Ⅱ/资料片
49	49	107	8	X-COM 2: Terror f. t. Deep	Mythos/MicroProse	幽浮Ⅱ:深海幽魂
50	83*	2	50	Theme Hospital	Bullfrog/Electronic Arts	主题医院
51	45	81	12	Need for Speed	Distinctive/Electronic Arts	极品飞车
52	56^	19	52	Phantasmagoria 2: Puzzle of Flesh {W}	Sierra	幽魂Ⅱ
53	57^	8	53	Emperor of the Fading Suns	Holistic/Segasoft	夕阳帝国
54	55^	171	2	SimCity 2000	Maxis	模拟城市 2000
55	54	73	17	Worms/Reinforcements	Team 17/Ocean	蚯蚓
56	59^	44	41	AH-64D Longbow	Origin/Electronic Arts	长弓阿帕奇
57	52	42	52	You Don't Know Jack {W}	Berkeley	你不认识杰克
58	65^	123	6	Wing Commander 3: Heart of the Tiger	Origin	银河飞将Ⅲ
59	61^	29	14	Star Control 3	Time Warner	激战M星云Ⅲ
60	51	126	4	Warcraft: Orcs and Humans	Blizzard/Interplay	魔兽争霸
61	58	133	5	Colonization	MicroProse	殖民帝国
62	53	113	2	Dark Forces	LucasArts/Virgin	死星战将
63	62	127	14	Transport Tycoon/deluxe	MicroProse	运输大亨/豪华版
64	70^	68	12	Gabriel Knight 2: The Beast Within	Sierra	狩魔猎人Ⅱ心魔
65	60	125	11	Panzer General	SSI/Mindscape	装甲元帅
66	71^	13	49	RAC Rally Championship	Europress	世界汽车拉力赛
67	95*	7	67	Sega Rally Championship {W}	AM3/Sega	世嘉拉力
68	68	72	25	Capitalism	Enlight/Interactive Magic	大资本家
69	67	2	67	Pod {W}	Ubi	—
70	63	72	21	The Dig	LucasArts	异星探险
71	69	185	2	Master of Orion	SimTex/MicroProse	银河霸主
72	66	121	1	Descent {reg}	Parallax/Interplay	天旋地转
73	91^	37	40	Rebel Assault 2: The Hidden Empire	LucasArts	绝地大反攻Ⅱ
74	79^	16	47	Discworld 2: Missing Presumed...!?	Psygnosis	阿达魔法师
75	76^	18	56	Nascar Racing 2	Papyrus/Sierra	云斯顿大赛车Ⅱ
76	73	56	26	Fantasy General	SSI/Mindscape	魔幻元帅
77	72	144	3	Tie Fighter/add-on	LucasArts/Virgin	钛战机/资料片
78	64	25	13	Shattered Steel	Bioware/Interplay	破碎的钢铁
79	87^	67	29	Monopoly	Westwood/Virgin	强手
80	-*	1	80	Shivers 2	Sierra	战栗Ⅱ
81	82^	32	28	Deadlock {W}	Accolade	魔星大战略
82	80	36	36	The Pandora Directive	Access	潘多拉密令
83	75	75	8	Hexen: Beyond Heretic	Raven/Id/GT	超越法师
84	81	161	11	Myst {W}	Cyan/Broderbund/Electronic Arts	神秘岛
85	84	6	73	Fragile Allegiance	Gremlin/Interplay	脆弱的联盟
86	86	50	39	Conquest of the New World	Quicksilver/Interplay	新世界征服者
87	77	26	62	F22 Lightning 2	Novalogic	F22 闪电Ⅱ
88	85	4	83	Risk	Hasbro	冒险
89	98^	25	63	3D Lemmings	Psygnosis/Sony	北极旅鼠大逃亡 3D
90	74	15	61	Stellar Frontier {O}	SolarSystems	星系边缘
91	-^	1	91	Outlaws {W}	LucasArts	超越法律
92	97^	225	1	Civilization/CivNet	MicroProse	文明/网络版
93	94^	11	84	Realms of Arkania 3/Das Schwarze Auge 3	Sir-Tech	阿卡尼亚传说Ⅲ
94	93	24	46	Broken Sword/Circle of Blood {W}	Revolution/Virgin	断剑
95	90	78	22	Ascendancy	Logic Factory/Virgin	优势
96	89	103	10	Full Throttle	LucasArts	极速天龙
97	-^	1	97	Air Warrior 2	Interactive Magic	空中骑士Ⅱ
98	-^	1	98	Imperium Galactica	GT	银河霸权
99	99	2	99	Helicops	7th Level	直升机
100	100	2	100	NBA Jam Extreme	Acclaim	NBA 劲爆篮球



电玩点将榜

最近，许多读者对我们的点将榜提出了一些意见，像为什么有些游戏连续一个月都没有上过榜却能出现在综合榜上，为什么不将每个上榜游戏所得票数公布等。为了使我们的点将榜更贴近于读者，本期对点将榜的统计方法我们做了一些相应改变。首先，我们将上榜游戏的得票统计公布在该游戏后面，以便读者能够更清楚地了解这些游戏的真实情况。另外，我们改变了综合榜的统计方法。以一个月为单位做一次综合统计，这样虽然增加了我们的工作量，但却可以更方便读者查阅最近较流行游戏的走向。

本月BLzzard的《恐惧》以其细致无比的画面和出色的网络对战功能一下吸引了大批玩家，连续五周上榜。要不是对配置要求太高，其长势恐怕会更加迅猛。

本月还有一个令人欣喜之处就是金山公司的《剑侠情缘》首发不久就登上了排行榜，这是大陆游戏首次进入点将榜的前十名，从中不难看出广大玩家对国产游戏的热情。真希望能有更多的大陆游戏进入点将榜，使我们的点将榜成为真正的国产货。读者对我们的点将榜有什么疑问或好的建议可以通过调查表的意见栏反馈回编辑部。

点将榜采取每周投票方式，凡投票参加点将榜统计工作的读者，将在每周获得一次抽签中奖的机会。获奖者将免费获赠从当月起一年份的《家用电脑与游戏机》杂志及其它礼品。如果您有幸多次获奖，那么赠阅的杂志将向后累计追加12期。本期点将榜的幸运读者是：

林 榕 福建　　王嘉宁 江苏
沈 毅 上海　　应闻祺 上海
孙丁舟 浙江

各位只要寄出一张明信片或一封信到：100009 北京旧鼓楼大街西绦胡同甲13号《家用电脑与游戏机》编辑部"电玩点将榜"栏目，在明信片上或信封背面写上：

1. 经典式：您认为无论何时都值得一玩再玩的游戏
2. 进行式：您写这张选票的同时显示在PC上的游戏

注明这两个游戏的中英文名称然后把它们投进邮箱就行了。

您也可以通过E-mail向编辑部的电子信箱fcgm@public.intercom.co.cn发送选票，在www.bol.co.cn的主页上还可查阅每周的联机点将榜。

《北京青年报》每周三的电脑版中会定期公布截止至上周六的每周点将榜，而每月25号左右则会另行公布本月的综合点将榜。

03.22 － 03.29

名次	中文名	英文名	公司（票数）
*1.	仙剑奇侠传	PAL	大宇 (750)
*2.	命令与征服	Command & Conquer	Westwood (440)
*3.	金庸群侠传		智冠 (240)
*4.	古墓丽影	Tomb Raider	维真 (230)
*5.	足球'96	FIFA'96	电子艺界 (170)
*6.	三国演义Ⅱ		智冠 (110)
7.	文明Ⅱ	CivilizationⅡ	Microprose (88)
8.	恐惧	Diablo	Blzzard (50)
9.	魔兽争霸Ⅱ	WarcraftⅡTides of Darkness	Blzzard (44)
*10.	银河飞将Ⅴ	Wing CommanderⅤ	电子艺界 (35)

03.30 － 04.05

名次	中文名	英文名	公司（票数）
*1.	仙剑奇侠传		大宇 (660)
*2.	命令与征服	Command & Conquer	Westwood (550)
*3.	金庸群侠传		智冠 (323)
*4.	古墓丽影	Tomb Raider	维真 (278)
*5.	足球'96	FIFA'96	电子艺界 (144)
*6.	三国演义Ⅱ		智冠 (119)
7.	文明Ⅱ	CivilizationⅡ	Microprose (89)
8.	恐惧	Diablo	Blzzard (60)
9.	魔兽争霸Ⅱ	WarcraftⅡTides of Darkness	Blzzard (55)
*10.	魔法门之英雄无敌	Heroes of Might and Magic	智冠/NWC (43)

04.06 － 04.13

名次	中文名	英文名	公司（票数）
*1.	仙剑奇侠传		大宇 (776)
*2.	命令与征服	Command & Conquer	Westwood (667)
*3.	金庸群侠传		智冠 (303)
*4.	古墓丽影	Tomb Raider	维真 (229)
*5.	三国演义Ⅱ		智冠 (101)
*6.	足球'96	FIFA'96	电子艺界 (90)
*7.	魔法门之英雄无敌	Heroes of Might and Magic	智冠/NWC (52)
8.	恐惧	Diablo	Blzzard (49)
9.	魔兽争霸Ⅱ	WarcraftⅡTides of Darkness	Blzzard (45)
10.	文明Ⅱ	CivilizationⅡ	Microprose (33)

04.14 － 04.21

名次	中文名	英文名	公司（票数）
*1.	仙剑奇侠传		大宇 (903)
*2.	命令与征服	Command & Conquer	Westwood (476)
*3.	金庸群侠传		智冠 (445)
*4.	古墓丽影	Tomb Raider	维真 (223)
5.	恐惧	Diablo	Blzzard (167)
*6.	足球'96	FIFA'96	电子艺界 (88)
*7.	足球'97	FIFA'97	电子艺界 (78)
8.	文明Ⅱ	Civilization	Microprose (45)
*9.	魔法门之英雄无敌	Heroes of Might and Magic	智冠/NWC (39)
*10.	剑侠情缘		金山 (28)

04.22 － 04.29

名次	中文名	英文名	公司（票数）
*1.	仙剑奇侠传		大宇 (522)
*2.	命令与征服	Command & Conquer	Westwood (269)
*3.	金庸群侠传		智冠 (220)
*4.	古墓丽影	Tomb Raider	维真 (170)
5.	恐惧	Diablo	Blzzard (90)
*6.	足球'97	FIFA'97	电子艺界 (63)
7.	大航海时代Ⅱ		光荣 (57)
*8.	足球'96	FIFA'96	电子艺界 (45)
*9.	魔法门之英雄无敌	Heroes of Might and Magic	智冠/NWC (33)
*10.	大富翁Ⅲ	RichⅢ	大宇 (27)

综合点将榜

名次	中文名	英文名	公司（票数）
*1.	仙剑奇侠传		大宇 (3366)
*2.	命令与征服	Command & Conquer	Westwood (2279)
*3.	金庸群侠传		智冠 1567)
*4.	古墓丽影	Tomb Raider	维真 (1245)
*5.	足球'96	FIFA'96	电子艺界 (509)
6.	恐惧	Diablo	Blzzard (432)
*7.	三国演义Ⅱ		智冠 (330)
8.	文明Ⅱ	Civilization	Microprose (229)
*9.	魔法门之英雄无敌	Heroes of Might and Magic	智冠/NWC (156)
10.	魔兽争霸Ⅱ	WarcraftⅡTides of Darkness	Blzzard (144)

注：*表示国内已有正式代理　括号内为该游戏所得票数



97年4月日本游戏排行榜

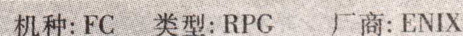
■文/吴波

排名	游戏	机种	厂商	类型	销量	变化
1	最终幻想Ⅶ	PS	SQUARE	RPG	293935	—
2	新世纪EVANGELION	SS		AVG	289214	↑
3	武士之刃	PS	SQUARE	ACT	243142	NEW
4	超时空要塞VF—X	PS	BANDAI	STG	176328	↑
5	IQ~智慧方块	PS	SCE	PUZ	169337	↓
6	口袋魔鬼	GB	NINTENDO	RPG	159999	↓
7	最终幻想Ⅳ	PS	SQUARE	RPG	119000	NEW
8	实况职业棒球4	N64	KONAMI	SPT	106228	NEW
9	机动战士高达外传Ⅲ仲裁者	SS	BANDAI	STG	105299	NEW
10	超级炸弹人5	SFC	HUDSON	ACT	101391	↑

《最终幻想Ⅶ》在销售形势趋缓的情况下仍获得了本月排行的第一位，其中隐藏的情节和秘密已陆续披露于日刊。本刊已从上期开始陆续刊登其中的部分秘技，敬请广大读者留意秘方屋中的内容。另有小道消息称，《FFⅦ》有第二种结局，卖花姑娘艾尔丽斯可以不死。不知是否属实，希望不是象早年流传的《魂斗罗》存在水下八关或驴吐泡之类的情形(实际是一种BUG)。《武士之刃》是SQUARE继《TOBAL NO.1》之后向ACT游戏挑战的又一部力作，精彩的DEMO画面和新颖的一击必杀技均给人留下深刻印象。SFC的《FFⅣ》在移植PS后，除了增加部分CG画面，在情节、系统上均无重大改变。



勇者斗恶龙Ⅱ ——邪恶的神官





机种: FC　类型: RPG　厂商: ENIX

■文/刘渊、许昱民

自从继承洛特血统的勇者救出劳拉公主，打败龙王，恢复世界和平后，很多年过去了。突然有一天，ム－ンブルク城的士兵带着重伤来到ロ－レシア城。原来，他的国家正遭到新的邪恶力量——神官ハ－ゴン的袭击，希望国王能给予援救。国王把主角叫到面前，说："孩子你已长大，为了世界的和平到外面去闯一闯吧。找到另两位具有勇者血统的人，他们是サマルトリア城的王子，ム－ンブルク城的公主。"

第一章　勇者三人组

先在城外杀些小怪物，待有一定水平后向西北进发，不久来到サマルトリア城，但国王告诉主角，王子已去了东面的有勇者之泉的洞穴。再来到勇者之泉，一位老者称王子去ロ－レシア城了，只好回城。经过リリザ镇时，意外地发现王子就在旅馆中，寒暄之后，王子ランド加入了队伍。继续向西走，有了王子的帮助，就可以在一个四面环水的洞穴中找到ぎんのカギ(银钥匙)。

穿过祠堂的地道，来到新大陆。在小镇ム－ンベタ，发现有只小狗会跟随自己，其中定有古怪。在西南方向有一座沼泽围住的城，那就是受恶魔袭击的ムーンブルク城。主角晚来了一步，城中已遭到破坏，只有国王的灵魂告诉主角：那只小狗就是被诅咒的公主，解咒的宝镜在东面可看见四座桥的沼泽之中。过去一调查，果然发现了ラ－のかがみ (拉之镜)，回ムーンベタ让公主フリン复原并加入队伍。至此，代表力量、智慧、魔法的勇者三人组诞生了。

第二章　洛特系列

据说以前勇者洛特打败龙王时所拥有的装备是最具威力的，如今散落在世界各地，要打败神官，必须找到这些装备。从ム－ンベタ向北绕个大圈再向南，经过几个蜿蜒的小岛，在一座塔顶得到かぜのマント(风之斗篷)。回到ム－ンブルク城，一直向南穿过祠堂到河对岸，由于南边被重山阻隔，只好向北而去。走到头便是著名的龙之角(因为脚下的大陆象一条龙)，这里有两座塔，称为"双胞胎高塔"，在塔顶借助斗篷可滑到对岸。另外，在第三层多找找的话，可得到あまつゆのいと(雨露的线)，再走一会儿就到了ルブカナ港口，怎么镇中有两个蝙蝠怪在调戏一女子？英雄救美，义不容辞，那女子的爷爷为表示感谢，送了勇士们一艘船。从此，冒险的范围更大了。

坐船向东，又是一块新大陆，其实它就是洛特曾冒险过的アレフガルド大陆。先别急着进去，继续向东北航行，可看到四座小岛，最西边的岛上可采到せかいじゅのは(世界树之叶)；当中两座岛是两个祠堂，其中一个是火之庙，另一个通往ロ－レシア城；最东边的岛上是小镇サハン，在镇上跟着小狗跑可找到きんのカギ(金钥匙)。开门取宝箱吧！サマリトリア城得到洛特系列之一ロトのたて (洛特之盾)，ロ－ レシア城拿到洛特系列之二ロトのしるし(洛特徽章)。现在去アレフガルド大陆，在河的两岸依旧矗立着两座城：ラダト－ム和龙宫，ラダト－ム是勇者的故乡，这里除了人们的赞扬外还可听到沉船的财宝的故事；那么，龙宫中还留下什么呢？勇士们怀着好奇心故地重游，却意外地得到了洛特系列之三ロトのつるぎ(洛特之剑)，又意外地见到了龙王的后代，它告诉勇士们，要破除ハーゴン的幻术，得先获得五枚徽章，再去寻求精灵的庇护。出龙宫往南，在光明之地用洛特徽章换得洛特系列之四ロトのかぶと(洛特之盔)。

第三章　五枚徽章

在アレフガルド大陆北面的浅滩处调查一下，可得到ふねのざいほう (船之财宝)，然后给ルブカナ水屋的商人，他会打开宝箱送你一支やまびこのふえ (回音之笛)，有了它，在有徽章的地方吹奏，便能听到回声。不信的话，可以去火之庙试试，得到第一枚たいようのもんしょう(炎之徽章)。从ルブカナ向南航行是一个海湾，在岛上的塔中有一个老人会引你去取徽章，其实是一只蝙蝠怪，战胜它和另三只妖怪后得到第二枚ほしのもんしょう(星之徽章)。

从火之庙向西航行到达地下村庄ベルボイ，在道具铺里花 2000 元可买到ろうやのカギ(牢狱钥匙)，又在监狱的角落里从一个假装逃跑的囚犯那里得到すいもんのカギ(水门钥匙)。在サハン取得せいなるおりき(神圣纺织机)，向东航行是岛国ベラス－ル，向北航行是另一个



岛国デルコンダル，这里的武器店中可取得稍逊洛特之铠的ガイアのよろい(盖亚之铠)。经过狮子的考验后，国王送了第三枚つきのもんしよう(月之徽章)。回ロ-レシア城在监狱中与恶魔神官较量一番后，得到いかづちのつえ(雷神杖)。第四枚みずのもんしよう(水之徽章)在ム-ンベタ的地下室，干掉二只小妖怪后在墙角处取得。

那么，第五枚徽章和第五件洛特系列究竟落在何方呢?

第四章　精灵的传说

在ベラス-ル的东北方向经过长长的水道可抵达テパ村，这里有位制衣能手，把神圣纺织机和雨露的线交给他，过一段时间再来，可得到みずのはごろも(水羽衣)，是公主的好装备。在水库中用水钥匙打开水闸，大水倾泻而下，淹没了河道，可以进入月圆之塔了。在塔中得到つきのかけら(月亮的碎片)。然后到デルユンダル西面的小岛边，化开冰，在洞的深处与两个恶魔神官大战一场得到じやしんのぞう(邪神像)。通过空间隧道来到ベルボイ北面的群山中，在沼泽中使用邪神像，只听大地一声震撼，山石顿开，通往魔域的洞口出现在面前。洞中杀机四伏，陷井密布，仔细寻找可得到第五枚いのちのもんしよう(生命徽章)和洛特系列之五ロトのよろい(洛特之铠)，以及最强剑いなずまのけん(闪电剑)。出洞便是魔域，有一个小庙可恢复，再往前走就到了魔宫，可是，这不是自己的国家ロ-レシア吗?幻术，一定是ハ-ゴン的幻术!龙王的话在耳边回响，该去寻求精灵的帮助了。

在デルコンダル北面有一个小岛，那就是精灵ルビス的所在，到了洞底的祭坛上，得到ルビスのまもり(鲁比斯的护符)，再回魔宫使用护符，终于暴露出它的真面目。与神官ハ-ゴン的决战快要来临了。

第五章　正邪之战

ハ-ゴン并不在魔宫的王座上，那里只有它的两个手下，解决之后在十字大堂内使用邪神像，被转入上层宫殿。以后每层都会遇到神官的手下，好容易到达第六层，只看见ハ-ゴン坐在王位上，正等待勇士们的到来。那就看看谁厉害吧!补好血后，无畏地向ハ-ゴン发起进攻。先让王子封住它的魔法，再不断攻击，恢复，相信ハ-ゴン是不难被打倒的。魔王居然如此不济，勇士们有些兴味索然，就在此时，真正的地狱之王——恶龙シド出现了，这也意味着一场更艰难的战斗。シド擅长恢复咒语和雷电咒语，封不住魔法，MP又无限，没有巧妙的战略和坚持不懈的毅力，是不可能战胜它的。毕竟邪不胜正，恶龙シド带着仇恨和诅咒倒下了，魔宫也随之从这个世界上消失了。

世界再次得到了和平，人们庆祝勇士们的胜利。但和平会永远持续下去吗?只要有罪恶的思想存在，邪恶会再次出现的。

附录:

铠甲(よろい)				
名称	价格/寻得	防御提升	装备	译名
ぬののふく		2	全员	布衣
かわのよろい		6	全员	皮铠甲
くさりかたびら	480	12	主角，ランド	锁子甲
みかわしのふく	1250	20	全员	防御衣
はがねのよろい	1000	25	主角	钢铠甲
まほうのよろい	4300	25	主角，ランド	魔法铠甲
ミンクのコ-ト	65000	30	全员	貂皮大衣
ガイアのよろい	デルコンダル	35	主角	盖亚之铠
ロトのよろい	魔域洞	40	主角	洛特之铠
あくまのよろい	被诅咒			怪物之铠
みずのはごろも	テパ	40	プリン	水羽衣



兵器谱(ぶき)				
名称	价格/寻得	攻击提升	装备	译名
ひのきのぼう	20	2	全员	桧木棒
はやぶさのけん	25000	5	主角,ランド	素早剑
こんぼう	60	8	主角,ランド	木棒
まどうしのつえ	2500	8	全员	魔导士之杖
どうのつるぎ	100	10	主角,ランド	铜剑
せいなるナイフ	200	12	全员	圣刀
くさりがま	390	15	主角,ランド	锁链刀
いかづちのつえ	ローレシア	15	全员	雷神剑
てつのやり	770	20	主角,ランド	铁枪
はがねのつるぎ	1500	30	主角	钢剑
おおかなづち	4000	35	主角	大铁槌
ロトのつるぎ	原龙宫	40	主角	洛特之剑
ドラゴンキラー	8000	50	主角	屠龙剑
ひかりのつるぎ	16000	65	主角	光明之剑
はかいのつるぎ	被诅咒			破坏剑
いなづまのけん	魔宫	80	主角	闪电剑

咒语(じゅもん)		
名称	消耗 MP	作用
ホイミ	3	低级恢复
ギラキアリー	2	低级放热
キアリー	3	解毒
マホトーン	3	封咒
ルーラ	6	飞翔
リレミト	6	脱出
ラリホー	2	睡眠
ベホイミ	5	中级恢复
バギ	4	低级真空
マヌーサ	2	幻惑
トヘロス	2	避敌
ルカナン	2	降防
トラマナ	4	避毒
ベギラマ	4	中级火焰
ベホマ	8	高级恢复
スクルト	2	加防
ザラキ	4	暗杀
イオナズン	8	高级爆炸
ザオリク	15	复活
メガンテ	1	自我牺牲
アバカム	2	开门
パルプンテ	15	不定

盾牌(たて)与头盔(かぶと)				
名称	价格 寻得	防御 提升	装备	译名
かわのたて	90	4	主角 ランド	皮盾
はがねのたて	2000	10	主角	钢盾
ちからのたて	21500	18(+HP)	主角 ランド	力量之盾
ロトのたて	サマルトリア	20	主角	洛特之盾
しにがみのたて	被诅咒			
てつかぶと	3150	6	主角	铁盔
ロトのかぶと	光明之地	20	主角	洛特之盔

道具类(どうぐ)			
名称	价格	作用	译名
どくけしそう	8	解毒	解毒草
やくそう	15	补充 HP	药草
せいすい	40	避敌	圣水
キメラのつばさ	80	瞬间移动	基美拉之翼
いのりのゆびわ		补充 MP	祈祷之戒
ふくびきけん		摇奖	彩票

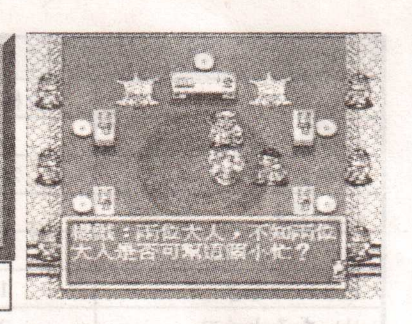




封神英杰传

■文/王冬

MD 厂商：川普科技 类型：S·RPG



话说商朝末年，纣王昏庸无道，终日沉迷于酒色之中。其大臣费仲、尤浑更是为虎作伥。一日，他俩为讨纣王欢心，便答应去找一个名曰妲己的美女来。天上的女娲娘娘见民怨冲天，就派了一只千年狐狸精下凡平乱，可事与愿违，那狐狸精附在妲己身上进了宫，媚惑纣王，又借纣王之势残害百姓。女娲娘娘见此情景，即将自己身边的童男童女派下凡界……《封神英杰传》的序幕从此拉开。

第一回 傅山山谷(一)

女娲娘娘身边的童子降生到了昌平村，就是这部游戏的主角林云。十五年后，林云成长为一个猎手，他与哥哥武吉经常帮助村民，故人缘不错。一日，林云去傅山打猎，偶遇一队押着粮车的士兵。士兵们以为林云是来打劫的山贼，不由分说一哄而上。林云有口难辨，只得应战。

此战中应先将蓝盔军一个个地干掉，并尽快取得宝箱中的金创药，补充体力后再对付绿盔士。

第二加 傅山山谷(二)

林云将一大车食物运回昌平村，正向武吉夸耀之时，追兵赶来，林云从北方村口逃出。而当他骗过守山士兵时却又被追兵认出，战斗不可避免。

敌人主要还是蓝盔军。当敌军只剩 3 人时，绿盔士会将他们召集起来。最好一点点靠近他们，当敌军的绿盔士走近时，就应用御剑术除掉他。

正当林云要通过东北方的木桥时，大群敌兵将林云团团围住……

第三回 龙安城地牢

林云被关进了监牢，在牢中结识了到朝歌面见纣王、替父赎罪的西伯侯姬昌之子——伯邑考，得知姬昌已被关在麦城中长达七年之久，而纣王却毫无放人之念……当伯邑考即将被士兵们押走时，他给了林云一块玉佩，并请林云将此物交给他妹妹。三日之后，一个士兵骗走了牢中守卫，来救伯邑考却寻不见人。当守卫们发现上当，返回监牢时，“假士兵”卸下伪装，原来是个女孩，名唤燕蓉。燕蓉砸开了林云的牢门，决意与其一道冲出地牢。

燕蓉的武器是弓箭，需与敌人相距一格才能攻击。较好的战术是先令林云攻击敌人，再让燕蓉躲在林云背后射杀敌人。对于牢中的宝箱，可以让燕蓉从墙外射开。

第四回 傅山山谷(三)

林云带燕蓉回到昌平村，却不见武吉。听赵爷爷说，武吉去西岐城定居了，林云便要去西岐城找武吉。燕蓉正是从西岐城来的，她告诉林云，西岐城由西伯侯姬昌与其子伯邑考治理得井井有条，百姓安居乐业；并求林云帮她一起救出西伯侯父子。燕蓉见林云无心救人，就答应事成之后给他一大笔赏赐，又以身上玉佩为凭。林云也取出了伯邑考给他的玉佩，被燕蓉认出。原来燕蓉是伯邑考的妹妹，姬昌的女儿；林云决定去朝歌救人，但要路经被敌军占领的傅山……

此战中，敌人有了弓箭手和大力士。弓箭手会使用回复法术；而大力士不但身大力不亏，且一靠近我方便使用地裂法术，十分厉害。战斗过半时，杨戬会出现并加入队伍，令我方实力大增。另西边的宝箱中有爆焰弹，最好给无攻击法术的人装备。

三人终于通过了傅山桥。为防止追兵赶来，杨戬用神功毁了木桥，并设下了营救西伯侯父子的计划……

第五回 费仲官邸(一)

杨戬带林云和燕蓉来到费仲的官邸，见到费仲、尤浑，献上摇钱树请他们帮忙救出西伯侯父子；并言事成之后，另有一颗摇钱树相赠。王宫中，纣王将黄妃摔下摘星楼，还对黄妃怀恨在心，以至于唠叨不休。这时，费仲、尤浑二人参见；一番花言巧语过后，纣王答应放掉西伯侯父子，并封姬昌为文王。但妲己对伯邑考却青眼有加，遂以学琴为由将其留了下来。

当晚，文王应费仲之邀，住在他的官邸。杨戬告诉林云和燕蓉，那摇钱树只是用法术变出来的，迟早会被戳穿。于是三人决定去找文王，一同离开这是非之地。

此关敌人不少，且能力都有所加强，要想顺利通过唯有将其逐个击破。千万要避免混战，更别着急向前冲。宝箱中藏有太乙仙丹和奇毒草，这些宝物很少有，省着点吧！

三人见到文王，说明事情的原委后，便带文王向官邸外冲杀出去……

第六回 费仲官邸(二)

此战中敌人与上一战的差不多，也须采用各个击破的战术。但此战中，文王是由 CPU 控制的，所以保护文王可谓一项艰巨的任务。三人应尽量向前突击，将文王“甩”在安全地带即可无事。宝箱被摆在了一个非常远的地方，其实里面只是金创药，不取也罢。

费仲、尤浑终于发现了假摇钱树的秘密，便派出大批精兵去追击文王一行人；而杨戬已把文王带至朝歌城门前了……

第七回 朝歌城门内

此战中的文王简直是累赘得可以，不但不配合己方作战，体力少的可



怜，更可气的是他会如饥似渴地前进，无论前方守株待兔般地站着多少个强大的敌人……所以，一定要让三位战士始终守在文王身边，令其生存。面对岔路，无论选择两条中的哪一条都会遇到追兵，想达成“敌方全灭”吗？哈哈，别做梦了，勇敢地冲向城门吧！

文王逃走后，费尤二人在纣王面前说尽了文王的坏话。纣王说黄飞虎已经叛变，并派殷破败、雷开二将点三千飞骑去捉拿他。

第八回　潼临关草原

众人行至潼临关草原，见黄飞虎正被殷破败等人追杀，文王一行决定拔刀相助。这时，雷震子飞来与文王相认。他是文王失踪的儿子，误食仙果，变成鹰人的模样。雷震子带文王飞回西岐，林云、燕蓉和杨戬去救助黄飞虎。

敌军中的法师只是个回复士而已。真正厉害的是绿盔士，不但体力颇高，其法术“炎杀”甚是了得，尽快除掉他吧！几回合后，雷开会带来援军。没关系，来者不“惧”！

第九回　紫阳观

潼临关一战后，杨戬带众人到紫阳观歇息，却发现紫阳观已被龙太子带领虾兵蟹将占领了，说是要捉拿哪吒。杨戬见师父姜文焕正被龙太子得寸进尺地无礼追问，便决定将这班虾兵蟹将赶出紫阳观。

“虾兵”和“蟹将”名符其实，真是不堪一击。只是飞兵的移动范围太大，偷袭是令人讨厌的。龙太子仿佛没什么能耐，打败他的难度嘛，用NASH的话说，“TOO EASY!”哪吒会在战斗中途加入，他的攻、防能力很弱，别让他到处乱飞就是了。

众人在紫阳关休息了一夜。第二天清晨，杨戬告别师父，随众人一起赶赴西岐。哪吒加入队伍，只是……燕蓉怀疑他只会惹事。

第十回　海龙洞

五人途经海龙洞时，哪吒先行一步进入洞中，云欲“探宝”，却与洞中的怪物遭遇，众人与怪物们开战了。

游戏至此，难度可算是上升到一定水平了。海龙洞共四层，前三层中只要令一名伙伴到达去下层的洞口便可PASS。第一层宝箱中的迷魂香一定要取得。另第三层刚开始时不要急于进攻，否则会被敌兵夹击，此为战棋游戏大忌。海龙王和龙太子都不弱，冰冻法术尤其厉害，故应对海龙王使用封咒法符，再打就不成问题了。

海龙王服输了，但他说自己的女儿在上次哪吒大闹海龙宫后就不见了，并怀疑是哪吒杀了她。哪吒为给自己“平反”，便答应帮龙王找女儿。海龙王把“龙王”召唤兽赠予了杨戬。

第十一回　地下练功所

西岐城中，武吉因无意中打死了把门军而遭到文王的审判。这时，林云突然闯入，向文王讨赏，亦一眼瞥见了武吉。武吉说在他进城之前，有一位飞熊道人警告他，若是进城便会打死人……文王即向林云保证，只要他能把飞熊道人带到西岐，就赦武吉无罪。

林云来到蟠溪，见到飞熊道人姜子牙。姜子牙早已料到林云此行的目的，说为试一试文王的诚心，必须取来龙吟剑。

文王告诉林云，龙吟剑在西岐地下练功所的第十层，但取出龙吟剑需要世子之血。于是姬发和雷震子加入队伍。

练功所的敌人虽不强得可怕，但连闯十关的话，体力和法力要合理分配哟！前五层的敌人都不难，主要以铁弓手、金铜人和召唤师为主；从第六层起就须小心魔物了！第二层和第三层均可使哪吒或雷震子直接飞进出口而免去战斗；第六层宝箱中的舍利子十分珍贵，不可不取；等到第十层时，必须将敌人全部消灭才能过关。

姬发用自己的血打开了宝箱的开关，拿到了龙吟剑。

第十二回　圣灵山

当林云把龙吟剑交给姜子牙时，他又叫林云去圣灵山取得洛书。

欲进入圣灵山，就必须到达高高在上的洞口，山路迂回曲折，进入是比较困难的。但亦存在捷径：让哪吒与雷震子直接飞上去！不过要注意，洞口会出现一位谜之召唤师，召唤出十分厉害的妖兽堵住洞口，然后就消失。哪吒与雷震子须不断躲避，趁机进洞。

在山洞中，那位谜之召唤师还会出现，召唤出一群群的妖兽。我方只管前进，偶尔反击一二，万不可恋战。山洞的第二层便是西方守护灵的宫殿。这里的战斗尤其艰苦，谜之召唤师肆无忌惮地召唤妖兽，可充斥半个屏幕，因此我方必须尽快到达西方守护灵处，选两个防御力高的伙伴堵住台阶，使妖兽们上不来。西方守护灵被打败后，把洛书和白石古文书送给林云，并说林云的能力和记忆还未恢复，要达到这一点就必须找到火灵珠……

第十三回　番溪

林云把洛书交给姜子牙，谁想他一阵狂笑后显露原形。原来他是姜子牙的同门申公豹，一向与姜子牙不和。申公豹骗走了龙吟剑和洛书，并把姜子牙缚住，放于东面的茅草屋旁。东方竹林起火，火借风势迅速蔓延，为了保住姜子牙不死，向东面突击吧！

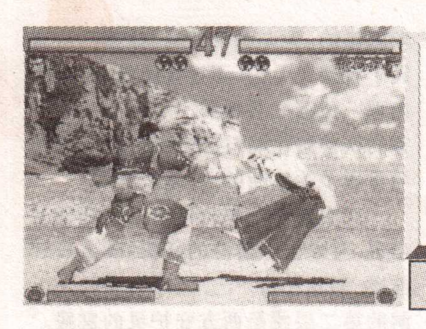
由于申公豹在临走时召唤出大批魔物阻碍众人，故想在姜子牙被烧死前将其救出几乎不可能。而飞行范围较大的雷震子又被林云支回西岐送信，这一关能达成任务的便只有哪吒一人了。令所有人员配合哪吒前冲，多给哪吒配备金创药，到达姜子牙身边即可完成任务。姜子牙得救后，大呼申公豹已去了西海火焰窟，便沿路追去，众人随后跟上。

第十四回　火焰窟

申公豹腿脚果然麻利，就像他的名字一般。他已穿过西海火焰窟，赶往朝歌，并告诉火焰窟中的龙须虎，吃了姜子牙的肉便可长生不老。当众人赶到这里时，一场战斗是躲不掉了。

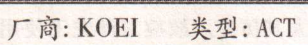
妖兽在打死一批后又会出现一批，故应向前突进。如嫌级别不够，打打妖兽对长级不无裨益。打败龙须虎后，它会对自己的行为忏悔，为了赎罪，成为了杨戬的召唤兽。　**(待续)**



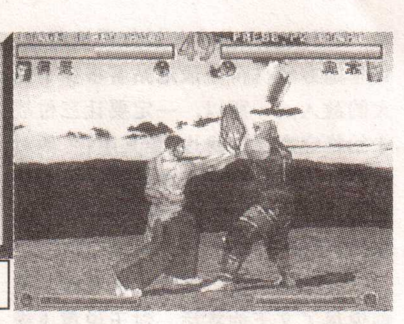


三国无双

■文/慕容



厂商: KOEI　类型: ACT



光荣公司一直以《三国》系列模拟游戏闻名于业界，但《三国》中的单挑似乎从未令人满意过。这款三国人物为主角的格斗游戏可以弥补三国迷们的缺憾。总的来说，《三国无双》的操作感与《铁拳》系列有相似之处，双方同时攻击时的兵刃相交特写很有气氛，自动防御、无双乱舞等设定使这款游戏较易上手。

一、基本操作:

□: 斩　　△: 刺

×: 架格　　○: 防住攻击并绕到敌方身后

□+△: 摔投　×+○: 侧移　↑+□(△): 追杀

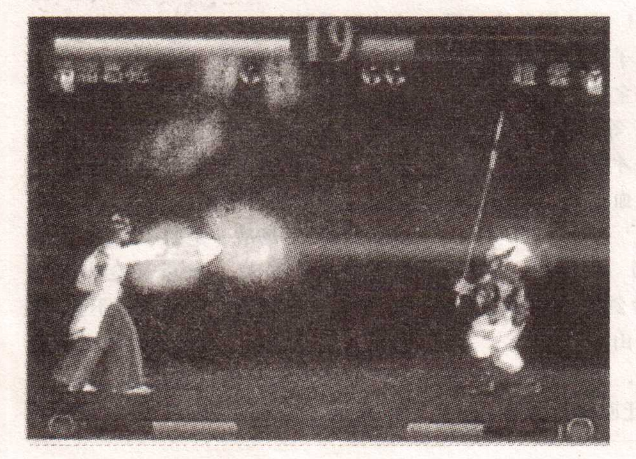
超杀（无双乱舞）: 气力槽为黄色时按↓↘→□+×或△+○，可预设（SPECIAL1、2），当血槽变红时无限制次数。

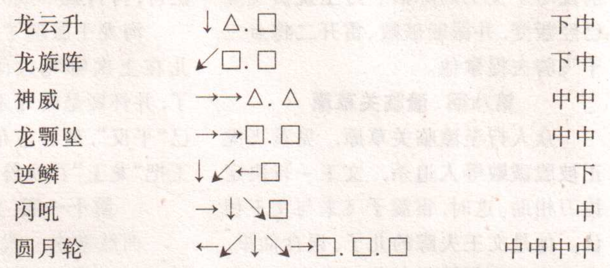
二、人物及主要招式:



赵云: “一身是胆”的子龙在动作游戏中几乎总被设定为快速灵巧的角色。兵器龙胆枪。

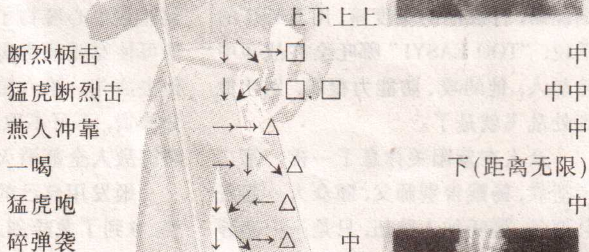
技名	出招方法	判定
龙爪落	↘△.□	中中
龙爪旋	↘△.⇩□	中下
连爪旋	△.△.⇩□	上中下
崩山龙爪落	□.△.△.□	上上中中
崩山龙爪旋	□.△.△.⇩□	上上中下
龙云升	↓△.□	下中
龙旋阵	↙□.□	下中
神威	→→△.△	中中
龙颚坠	→→□.□	中中
逆鳞	↓↙←□	下
闪吼	→↓↘□	中
圆月轮	←↙↓↘→□.□.□	中中中中





关羽: “武圣”的攻击力自然很强，但速度较慢，连续技中还不时挽个无用的“刀花”。兵器青龙偃月刀。

技名	出招方法	判定
连霸	□.□	上中
青龙岩斩破	↓↘→□	中
赤烈崩林	→□.□	上上
龙尾扫击	↓↙←□	下
雷击闪	△□	上中
青龙天翔	→↓↘△	中
斗龙雷击霸	←□.□.□.△.□	中上中中



张飞: “喝退曹家百万兵”成了一招，很有个性的设计。兵器蛇矛。

技名	出招方法	判定
虎燕酎击	□.□.□	上上下
虎车旋转	→→□.□.□.□	上下上上
断烈柄击	↓↘→□	中
猛虎断烈击	↓↙←□.□	中中
燕人冲靠	→→△	中
一喝	→↓↘△	下(距离无限)
猛虎咆	↓↙←△	中
碎弹袭	↓↘→△	中



夏侯谆: 拔矢啖睛的勇夫。兵器曲刀“麒麟牙”。

技名	出招方法	判定
炼狱焦	△□□	上中中



技名	出招方法	判定
雉尖斩	↙□	下
灿旋麟	↓↘→□.□.□	中中中
红莲斩	→→□	中
煌华斩	↓↙←□	中
炮舌烈尖袭	→→△.△.□	中下中
天跋	↓↘→△.□△	中,投
烽断	天跋后 ⇧□	追

典韦： 被誉为“古之恶来”的勇将。兵器牛头板斧、马头手甲。

技名	出招方法	判定
连旋扫袭击	□.□⇩□△	上上下中
恶来扬斜	→↓↘□	中
恶来乱心	→↘↓↙←□(6次).⇕□	中(6次)中
恶来大逆转	←△.□	中中
恶来摇震脚	→→△.△	中中
恶来一击	↓↙←△	中
恶来连突钢	↓↘→△.△	中中
恶来喷击	→↓↘△	中
吠割	⇩△.□	下中

许褚： “虎痴”的造型真的有些“痴”了，但其威力不容小觑。兵器铁锤“蚩尤碎”。

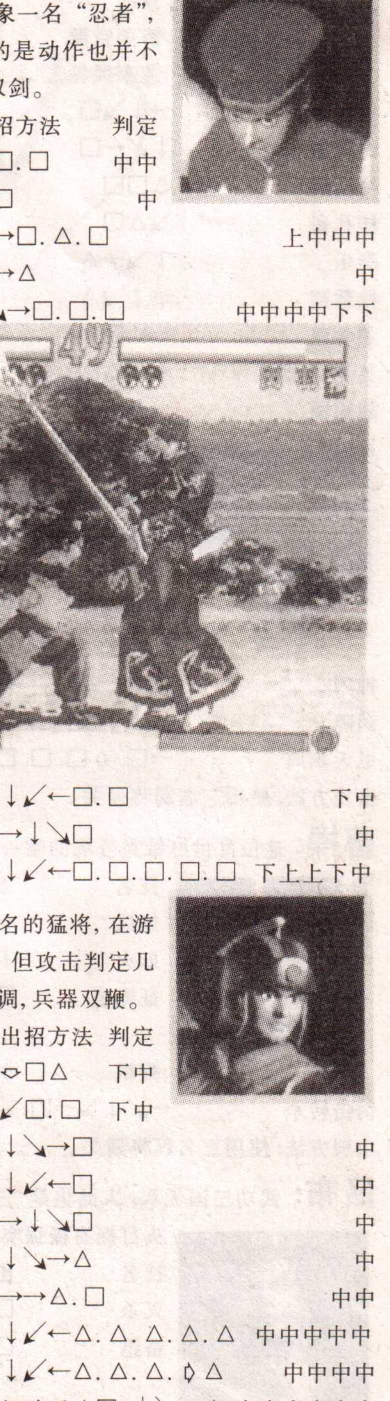
技名	出招方法	判定
轰连散炮	□.△.△.△	上上中下
轰连散弹	△.△.△	上中下
烈震锤	↓↘→□	中
奔流打	↓↙←□	中
轰连头碎	←↙↓↘→□.□.□	上上上
轰连头腰到碎	←↙↓↘→□.□.⇩□.□.⇩□	上上中中下
背骨追	→→△.□△	中,投
奔流追	背骨追后↓↙←□	追

周瑜： 周郎也上场了，造型可不怎么“雄姿英发”。兵器古锭刀(但招式象剑)。

技名	出招方法	判定
煌轮	⬃□.□	下下
鹏尖翔	↗□.□	中中
跳翼刃	●↓↘→□	中
灼裂火禅	△⇩□	上下
侵火翼刃	→△.□	中中
鹏狐烈破	→↓↘△	中
丽格翻舞	←□.□.□.□	中中下
促截翻舞	⬁□.□	下中

陆逊： 怎么看都象一名“忍者”，攻击力稍弱，遗憾的是动作也并不太灵活。兵器飞燕双剑。

技名	出招方法	判定
飞燕双天袭	↗□.□	中中
红夏	←□	中
尖刺游	→→□.△.□	上中中中
嘴穿	→→△	中
翔旋轮	↓↘→□.□.□	中中中中下下
疾地双袭	↓↙←□.□	下中
飞闪	→↓↘□	中
疾步翼闪	→↘↓↙←□.□.□.□.□	下上上下中



太史慈： 东吴著名的猛将，在游戏中也是强力人物，但攻击判定几乎都是中段，稍显单调，兵器双鞭。

技名	出招方法	判定
烈咆冲	⇩□△	下中
骑虎翻狼	↙□.□	下中
豪咆	↓↘→□	中
翻狼	↓↙←□	中
弧咬	→↓↘□	中
虎狼冲	↓↘→△	中
双把烈咬	→→△.□	中中
岩碎连锋	↓↙←△.△.△.△.△	中中中中中
连碎双把冲	↓↙←△.△.△.⇕△	中中中中
连碎断鞭	连碎双把冲后⇕□.↓↘→△	中中中中中中

貂蝉： 格斗游戏中不能缺少女性，于是闭月羞花的貂蝉





出现了，多少有些不伦不类。兵器丽玉锤。

技名	出招方法	判定
彗丽	↘□.□	中下
济美空舞	↗□	中
莲车风轮	→→□	中
桃白泉	→↓↘□	中中
蝉孔雀	↓↙←□	下
怜彗丽	△□□	上中下
桂孔雀	↘△□	中下
奏乐	↓↘→△	上
怜慧翔	→↓↘△	中
芙蓉惑	→←□	中下
芙蓉奏天脚	→←△□	中下下
胡蝶锤	→→△	中



诸葛亮:《英杰传》中的"妖术师"冲到了第一线，招式也有几分妖气。兵器白羽扇。

技名	出招方法	判定
神闪	↓↘→△	上(距离无限，不可防)
神闪	↓↙←△	下(距离无限，不可防)
涡障	←↙↓↘→□	上中下
里天参周	→□.◊□.□.□	上上上上

出现方法：使用三名蜀将通关。

曹操: 这位乱世奸雄是登场的唯一君主。兵器倚天剑。

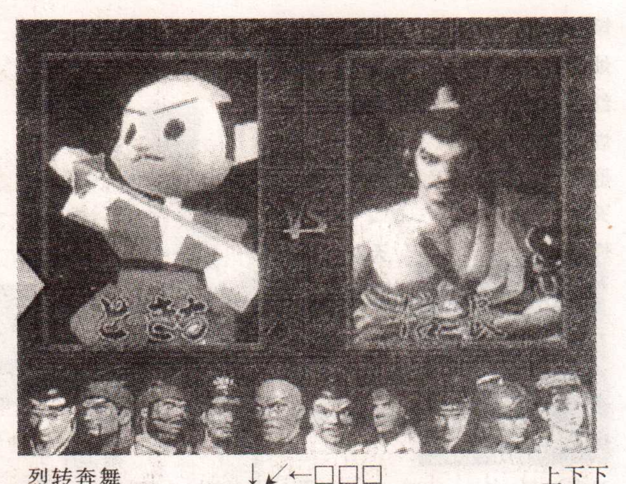


技名	出招方法	判定
如风	→→△	中
如火	↓↘→□	中
征霸道	□.□.□.□	上上中中
列飒	◊□.□.▽□	上上下
伪击转杀	←↙↓↘→□	投

出现方法：使用三名魏将通关。

吕布: 武功三国无双，人品也是"三国无双"，作为最终头目拥有极强实力。兵器方天画戟。

技名	出招方法	判定
灭杀	□.□.□	上上中
奋迅	□.□.△.△	上上中中
惨影	↘□.□	中中
二心	↘△.△	中中



技名	出招方法	判定
烈转奔舞	↓↙←□□□	上下下
狮子咬	↓↘→△	中

出现方法：使用三名吴将及貂蝉、诸葛亮、曹操通关。

三、隐藏人物:

1. **孙尚香:** 如果说三国时代有什么尚武的女子，那也就是这位吴侯之妹、玄德之妻了。招式与周瑜相同，造型不敢恭维。

出现方法：在标题菜单时顺序按左、左、上、下、△、□、L1、R1，成功会发出"乒"的一声。然后进入游戏，在赵云左侧可使用。

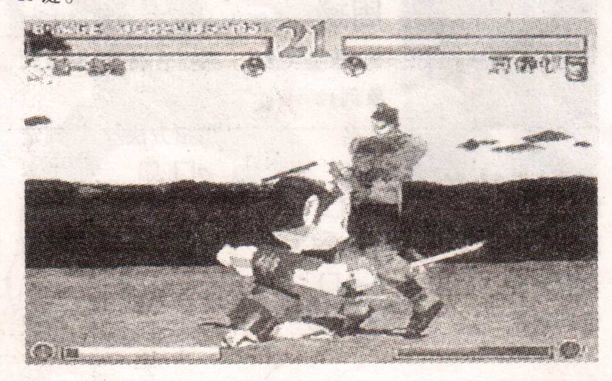
2. **织田信长:**《信长的野望》也是光荣公司的代表作，将信长作为隐藏人物是否反映了日本某些人心中隐隐的"野望"呢？

出现方法：使用吕布通关，返回标题菜单顺序按上、△、下、×，然后进入游戏即可。

3. **と－きち:** Q版的丰臣秀吉，把这么个家伙设计在游戏中，真不知光荣公司在想些什么？

出现方法：使用信长通关后，在标题菜单顺序按下、下、右、上、×、△、R1、R2，进入游戏即可。

隐藏人物可在对战模式中使用，方法是选人画面时按L或R键。







浪客剑心——明治剑客浪漫谭

■文/AINO

机种: PS　类型: ACT　厂商: 集英社

我想很多朋友玩这款游戏都是因为漫画的关系，而不是为了追求纯粹的打斗，因为此游戏唯一值得称道的就是大量的动画。虽说片头之曲十分难听(动画十分出色)，但爆机后在OPTION中的30多段动画却让人爱不释手(只是其中的雷动十太郎并未出场，隐藏人物?)。

游戏中玩家是以绯村剑心和相乐左之助二人一直打到四乃森苍紫为止。如以LEVEL难爆机，原新撰组三番队组长斋藤一就可登场，击败之后便可以选用他了。随后可看到明治政府的维新三杰大久保利通被暗杀的动画，而剑心则踏上去京都的路途，游戏至此告一段落。

游戏中可选的人物给人感觉太少，当然格斗游戏中定有女性的神话依然如故，神谷熏也可以使用。具体方法是标题画面按2P手柄的L1及左键，再按START即可，但限于STORY MODE之外。

笔者在写此小文前得闻浪客之RPG即将推出——乃《十勇士阴谋编》，剑心为主角，圣、辉二人为辅(漫画中未出现此二人)。本来我对这版做成格斗游戏的《维新激斗编》并不很欣赏，但看来此RPG值得期待，只愿不要让我们失望。

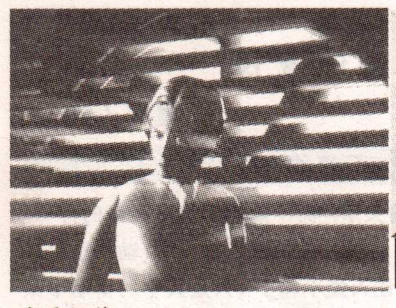
下面是几名主角的招式，希望对大家有所帮助。

相乐左之助		
技名	按键	攻击范围
けんか打ち	弱	上段
けんか蹴い	强	上段
しゃがみけんか打ち	↓弱	下段
すね蹴い	↓强	下段
恶一文字・ういやいや	弱+G	投
けんか打ち蹴い	弱强强	上、上、上段
けんか连打	弱弱→强	上、上、中段
けんか-文字	弱弱弱强	上、上、上、上段
けんか-文字・扣	弱弱弱↓强	上、上、上、下段
恶一文字	→→弱→弱→弱	中、中、中段

斋藤一		
技名	按键	攻击范围
牙突	→→弱+强	中段
龙卷斩	前转→弱	中段
鬼迅拳	弱→强强	上、中、上段

绯村剑心		
技名	按键	攻击范围
鞘突	弱	上段
水平斩	强	上段
屈み鞘突	↓弱	下段
屈み水平斩	↓强	下段
打ちみ	↓强(敌近)	全
飞天闪	弱+G	投
鞘击	↘弱	中段
鞘击・旋	↘弱弱	中段
龙卷闪	弱弱强	上、上、下段
龙卷闪・旋	弱弱弱弱弱	上、上、中、中、中段
龙飞闪	↓强↑强	中段
双龙闪	←→弱弱	中、中段





ENEMY ZERO

■文/胡琦

SS 厂商:WARP 类型:AVG



主要操作:
X键:左横移
Y键:右横移
A键:射击;开门或捡东西
B键:加速跑
C键:观察;向上爬(C+↑)
L、R键:左转头或右转头;调出装备



A碟(序幕)

寂静的宇宙飞船中,七位乘员都处于冷冻睡眠状态;忽然,飞船发生了巨大的震动,船内响起了警报,随即,船员们的冷冻睡眠被中断了。在飞船的某个角落里,一扇写有“EO”的门正在遭受着一股巨大力量的撞击,突然门被撞开了,一个隐形的生物体走了进来……

本游戏的主人公Laura(劳拉)醒了过来。她坐起身启动旁边一台小型电脑,选到与Parker通讯的一栏,输入了一组密码后,屏幕上出现了Parker的画面。由于飞船震动损坏了通讯装置,劳拉只能看见Parker的图象却听不到声音。

隐形怪物在长长的通道里狂奔着,门一扇一扇地打开,突然它停了下来,原因是前面有一扇门没打开。它向后退了几步,准备向门撞去。

Parker打着手势,突然听到了撞击声,他转头一看,门已被撞开了,可门外什么也没有。他好象有所预感,连忙举起了枪朝前开了一枪,可是没有用,怪物尖叫了一声后便向Parker冲去……

劳拉亲眼目睹了Parker的死,她痛苦而无奈地敲打着电脑。忽然,她抬起头来,似乎有了什么主意……

B碟

开始后,首先在梳妆台前取“生物探测器”(此装备是最重要的,它的作用是探测怪物的方位。当怪物离劳拉越近,探测器发出的声音越急促,当怪物离劳拉越远,探测器发出的声音变得缓慢,直至消失;正对怪物时,声音尖而清脆,背对怪物时,声音钝而不清脆,与A碟的训练版中完全一样)。

接着,在屋中一个角落抽屉中得到存储用的仪器(此仪器只能在CG画面存储进度。仪器上显示数字代表电池的能量,存一次消耗4,取一次消耗2,一旦数字为0,则不能存储和读取进度了,所以,必须节约使用)。再从抽屉中得到一个扁圆形的钥匙。

屋中有一台小型电脑,在电脑中如果选择Video phone可与飞船中的各个成员对话,但是与Kimberly通话需要密码。选择Data Base,可查询飞船中各个成员的资料;选择Information,可观察此电脑所在区域的地图,从电脑中可知道O1层和B1层的地图。O1层有六个房间,分别为劳拉屋、Mercus屋、主电脑室、电梯、物品间、升降机处;B1层是电闸室和Parker。

出了自己的房间,一直向前,来到Mercus屋但进不去。往回走来到电梯里,发现电梯没有电,再来到物品间。这里有一个在墙上的装置,劳拉摆弄了一会,没有任何反应(其实这是取得枪后给枪充电用的)。接着向里走,来到一个柜子前,发现有锁打不开,这时调出扁圆形的钥匙,打开柜子,拿到一张白色磁卡。出门后去升降机处,把磁卡调出,打开升降机的门,下到B1层。经过曲折的单行道,来到一岔口前,向左走是电闸房,向右走是一个巨大的仓库,怪物就在里面。从电脑中的地图可知Parker的屋子就在



仓库尽头,鼓足勇气,冲进仓库吧。

仓库的地形好似迷宫,根据声音的变化避开怪物,终于来到了Parker的屋中,Parker的死真让人惨不忍睹。房间的角落中有一盒子,从中拿到一张纸片,上面写有“0、3、2、6”四个数字,这一定是与Kimberly通讯的密码。劳拉把密码输入电脑中,果然出现了Kimberly的画面,但很快画面便消失了。这是为什么呢?

离开Parker屋,再次避开怪物,来到电闸室里,房中有一个电闸没有打开。这电闸是控制电梯的,但需输入密码才能打开,于是只好到O1层了。

乘升降机回到O1层,向前走,在去往Mercus房间途中,突然听见了怪物的声音,向眼前的门走去,可怕的事发生了。只见一扇门被撞飞了,接着,走廊的门一扇一扇地打开,怪物疯狂奔跑的脚步声连续不断……当怪物走远后,劳拉长嘘了口气,继续往Mercus的房间走去,突然发现原来进不去的门被撞开了,进去一看,一具无头死尸坐在椅子上,他便是Mercus。在屋中有



一个门，门边有一装置，原来这是一把指纹锁，打不开。在屋中四下寻找，终于在尸体的脚下找到了手指。在指纹锁前调出手指，果然门开了，走进去，会发现在一个抽屉里有把枪（注意：此枪具有8发子弹的能量，如没有能量了，可到物品间去充电）。

乘升降机下到B1层，消灭仓库中的怪物之后，回到O1层，来到电脑室输入“0、3、2、6”的密码，则可把与Kimbrly的联络继续下去了。在电脑中，Kimbrly告诉了劳拉电闸室里电闸的密码，即五个按键中，从左到右，按下第一个、第四个和第五个，于是劳拉便去B1层启动电闸。

电闸启动完毕后回到O1层，在通向电梯的走廊上，有一只怪物守在那里，干掉它，进入电梯。

电梯正在上升，突然响起了巨大的撞击声，电梯顶上的一角已被打得变形了。劳拉举起枪刚想射击，天花板砰然而落，砸掉了劳拉的枪，一只



怪物跳了下来，劳拉转身逃出电梯。

出了电梯后应马上向左跑，到了尽头，有一大门挡住了去路，在门上写有“UP”的地方向上爬，进入通风管道中（如附图1）。这个迷宫中有工具室和资料室两个房间。首先到资料室去，资料室有一台电脑，劳拉刚操作几下，显示屏上出现了英文“Do n' t touch”（不要碰）的字样。之后，从电脑旁取出一张黑色的电子卡，继续往里走，在一个柜子前，调出黑色的电子卡可得到一把枪（注意此枪只有维持3枪的能量）。回到进口，把电子卡插进进口旁的插口中便可以出去了。

在到出口的必经之路上有两只怪物，一一消灭它们。如果枪没有能量了，可到工具室去充电，但充电前必须输入此枪主人George的名字。消灭完怪物后来到出口处，用枪把栅栏上的锁打掉，便可以进去了。电梯把劳拉送入了另一屋子，走过一条通道后，便遇见了Kimbrly……



在Kimbrly屋内，通过电脑可见到劳拉的爱人David。他向劳拉讲述了情况，接着又发现了Rorny的死，只有George拒绝通讯，劳拉又在电脑中看到了一幅照片，原来Parker是Kimbrly的丈夫。再次接通Parker房间的电脑，画面上是一幅惨景，Kimbrly看到Parker被害后痛不欲生地跑出了屋。此时再与David通话，通完话后，抑制住悲痛的Kimbrly回来了。

C碟

劳拉与Kimbrly并肩走到电脑前，二人商议了一会儿，Kimbrly戴上一只跟踪器走出了门。劳拉通过电脑关注着Kimbrly：通过了几个弯道后，Kimbrly突然停住了，危险就在眼前，只见Kimbrly开了几枪，接着听到门开声和怪物的脚步声，屏幕上一片空白，劳拉大吃一惊，赶紧冲出门外…

在这里，地形特别复杂，而且枪具有射击的能量特别少，因此需要准确的判断和迅速的动作。要去Kimbrly出事的地方，路线是在每个岔道处依次为“右、右、左”。

劳拉赶到Kimbrly出事的地点，走进对面被撞开的门，发现斑斑点点的血迹和Kimbrly的枪，难道她……

进门后，通过长长的走廊，来到了一架电梯里。电梯上有三个可以上下拨动的开关，从左到右分别代表数字为4、2、1。向上拨为输入数字，向下拨为退出（例如：0层为4、2、1均向下拨；1层为1向上拨，4、2向下拨；2层为2向上拨，其余向下；3层为2、向上，4向下……7层为4、2、1均向上拨）。掌握后劳拉可以到0—7层的任何一层了。

首先可去第7层，第7层有一间Rorny的屋子，门口有一排类似前面电梯里的开关，输入密码打开门。进门后会发现已死去的Rorny，在尸体旁有一特殊的眼镜。得到眼镜后，在屋子里的一幅挂历前调出特殊的眼镜，就会看见挂历上的三个特殊图案，记住图案的内容；再启动身后的电脑，输入刚才看见的图案，就可了解关于这艘飞船航行的资料。完毕后，可以启动屋门旁的小型电脑，观察0至7层的地图，在这几层中，其中2、3、4层进不去；0层和6层各有一只怪物。先后去过这些地方后，会发现0层有间屋子的门打不开，1层的屋门需要一张磁卡，6层的屋子有一电闸，也需要密码。



现在，可以去第5层。第5层有两个房间，分别属于David和George。在这里需先到右边的屋中和George对完话后才能见到David。进入David的房间，劳拉终于见到了David，两个人紧紧地拥抱在了一起……

David离开了后劳拉进入电梯，直接来到0层，这时再去那个以前开不了的门时，发现门被撞开了。走进去后，只见一片血迹，突然发现David伤痕累累地躺在角落里。劳拉急忙查看他的伤处，意外地发现David身上露出了电路和导线，原来David……

从David的头部取出一块电路板，在屋内又可到一张纸片，纸片即为6楼电闸的密码。



先回到5层，到George屋中去，会发现George不见了，在George的电脑前调出电路板，电脑的屏幕上出现了一组组的数据。完毕后，猛然劳拉察觉背后的门有响声，回头一看，发现事情不妙。屋内劳拉隐隐约约地感觉到一根长长的触手，一瞬间，那触手像箭一样地插进了劳拉的嘴里。劳拉痛苦万

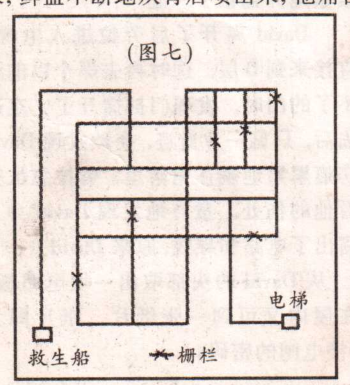


分，不知所措，这时，门又开了，George冲了进来，他一枪便干掉了怪物，解了劳拉之围。George安慰了劳拉几句便又离开了。

出门时，劳拉在门口发现了一把钥匙，捡起它，向7层Rorny的房间走去。进屋后，来到一台便携式电脑前，插入刚捡到的钥匙，电脑便启动了，一台仪器对劳拉进行了全身扫描。劳拉从屏幕上惊异而绝望地发现自己颈部竟然有一怪物的卵。

这时，George走了进来，劳拉惴惴不安地取下了钥匙。George对劳拉说了一阵话后，突然上前抓住了劳拉的手，劳拉甩开George，冲出了门。

出门后，去第五层David的房间。一进屋，George便也追来了。儿句话之后，他刚要拿出什么东西时，头突然一歪，接着，整个身子便好像浮了起来，鲜血不断地从背后喷出来，他痛苦



地挣扎着。劳拉在反应过来的一瞬间，George已被摔在了地上，劳拉赶忙举起枪向那看不见的怪物射去，但是为时已晚。

George倒在了血泊中，劳拉从他的身旁捡到一张黄色的磁卡，又从他的裤子口袋中找到了一张纸条，上面写着“+180、-90(+270)、±0(即0)、+135”，这便是6层电闸密码的具体数字。

来到6层的电闸室，输入密码，打开电闸后，再来到1层，把磁卡插入电梯门旁的插口中，便可进入电梯。

电梯启动了，劳拉松了一口气。突然，一种可怕的感觉出现了，劳拉痛苦不堪地坐在了地面上。原来脖子上的卵开始发作了，只见她的颈部微微蠕动，卵慢慢地胀了起来。一幅幅的画面从劳拉的脑海中闪过，她坐在地上，艰难地喘息不已。

过了一会儿，电梯停了下来，劳拉坚持着站起。为了希望仍要前向，但是希望究竟在哪里呢?

D碟

出门来到一个迷宫中（如附图2）。A、B两处各有两个升降机，乘升降机可下到第二层（如附图3）。再乘C或D处的升降机下到第三层（如附图4，第三层①），从出口出去即可。

进门后，在椅子上劳拉看见了David的头盔，她抱着头盔失声痛哭。突然从头盔中掉出了一把枪，原来这是David留给劳拉的。

出去后，又是一个迷宫（如附图5，第三层②）。这里有象老鼠一样的小怪物，David留给劳拉的枪没有能量限制，而且打小怪物不需要蓄能量。E、F分别是两个升降机，可下到第四层（如附图5）。第四层有一升降机G，可下到第五层（如附图6）。乘这里的升降机H，下到第六层（如附图6，第六层）。第六层有一升降机I，下到第七层。

通过一道长长的走廊，来到了一个大厅里面。这里有很多的怪物，必须沿着墙壁走，看到入口就进去；再走一段，又来到一个大厅中，沿着墙壁走，仍是看到入口就进，如此反复，走过几个大厅后，通过一道长长的走廊，就会看见一个巨大的，形如心脏的东西，干掉它，进入一个门中，发现了一艘小型救生飞船。

没想到，Kimberly从天花板上的通风口跳了下来。她手拿一把刀，划开了劳拉颈部怪物的卵，一只小怪物便钻了出来。Kimberly一枪解决了它，祸害总算除掉了。Kimberly和劳拉说了几句话，交给劳拉一件东西，转身走到门边，启动了大飞船的自爆装置随即出了门。劳拉并没有上飞船逃走，而是跟着Kimberly也跑出了门。

门外，又是迷宫（如附图7）。到电梯处，乘电梯来到B1层。

进入右边的卷帘门，消灭掉怪物，来到Parker的房间。刚进门，劳拉就听到了一声枪响，她心中一震，赶紧冲进屋里，可是已经太晚。Kimberly依偎着Parker自杀了……屋中有一台开启着的电脑，劳拉走过去，屏幕上显示的是Kimberly与Parker的对话。刚看完，飞船就猛烈地震动起来，劳拉恋恋不舍地看了一眼Kimberly，黯然地走出了房间。

再回到电梯，来到第7层的迷宫



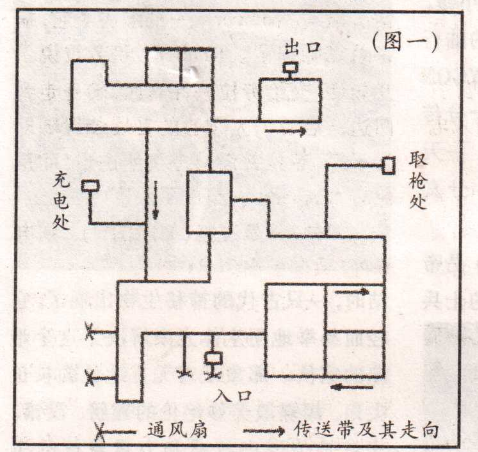
中。刚走出电梯，劳拉忽然发现耳边的生物探测器有毛病。她拿下生物探测器检查，原来没有能量了。见此情景劳拉心中只有两个字：“完了!”。忽然传来了Daivd的声音鼓励着劳拉。劳拉再度鼓足勇气往前走去。

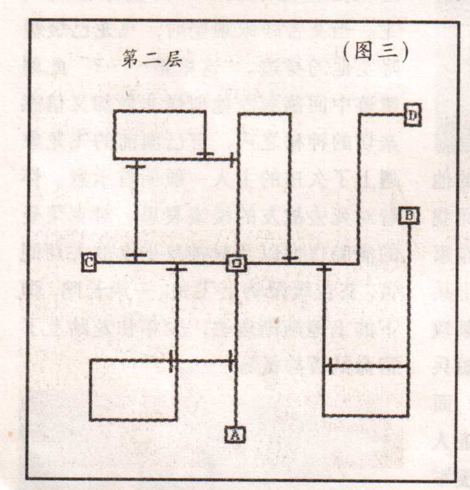
在迷宫中的每个弯道，David会提示劳拉应该走的道路（日文发音为向左转弯：“西达杰”，向右转：“依米娜”，向前走“瓦肖”）。若不听David的提示就会遇上怪物，其后果不难想象。根据

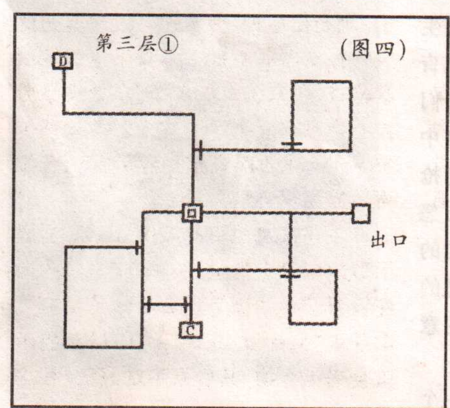


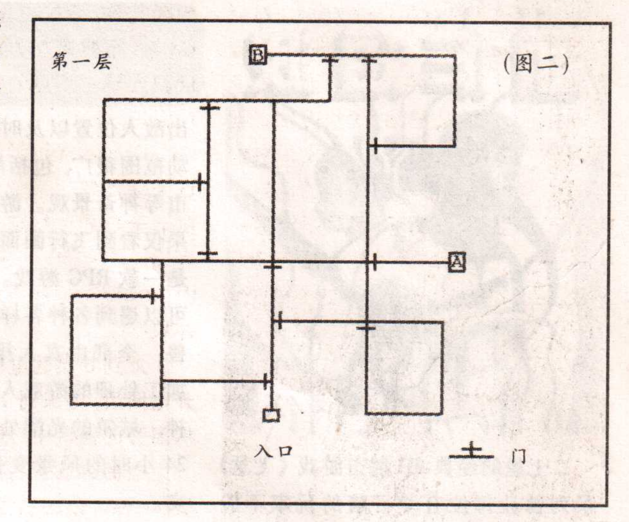
David的提示，劳拉来到了小型救生飞船里，她迅捷而熟练地输入了密码后，飞船终于启动了。飞船在长长的隧道里高速前行，旁边舱壁里的设备在不停地炸裂，惊心动魄的几分钟后，小型救生飞船终于脱离了心脏形的大飞船。几秒钟后随着一道眩目的光带闪过，巨大的飞船消失在了茫茫的宇宙之中。

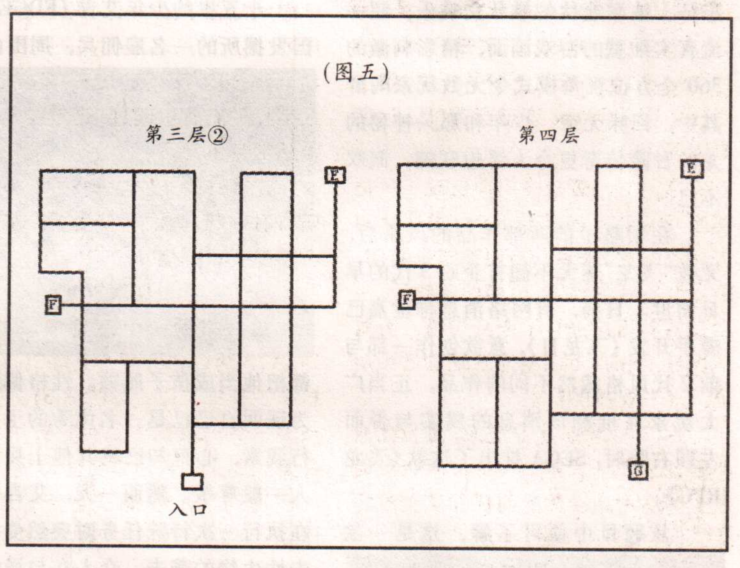
一切都过去了，劳拉再次进入了冷冻装置中，飞船的电脑里又不时地传来了David的声音……

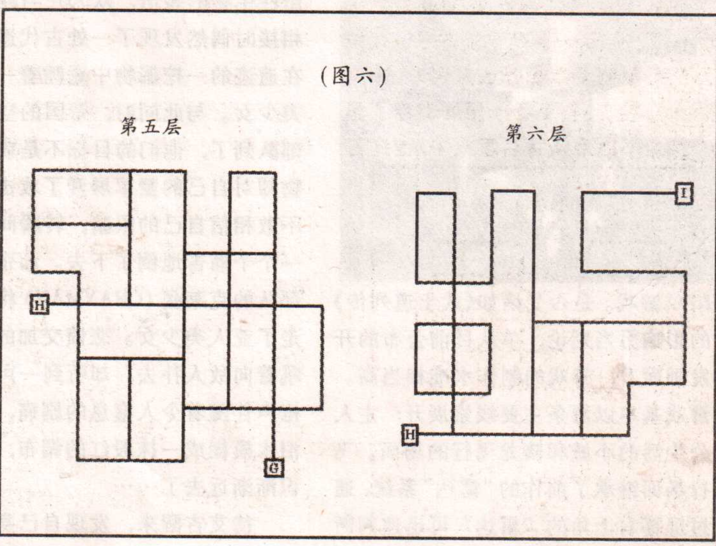
















■文/吴波

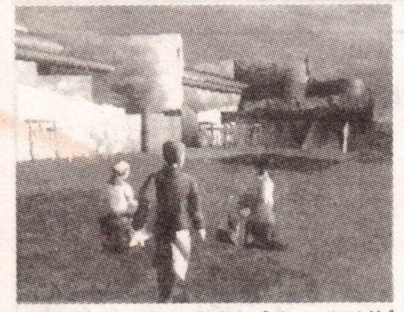
铁甲飞龙 RPG

SS / SEGA / RPG / 97年夏

土星的经典3D射击游戏《飞龙》系列曾让每位有幸目睹的玩家不能忘怀。波澜起伏的雄壮交响乐，超一流真实细腻的游戏画面，精彩刺激的360°全方位视角模式令无数玩家陶醉其中，回味无穷。少年和那只神秘的龙的冒险传奇更令人浮想联翩，慨叹不已。

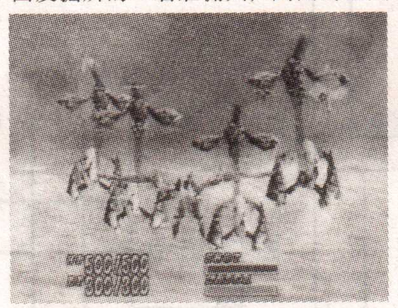
在领略了前两部作品的风采后，无数"飞龙"迷无不翘首企盼3代的早日面世。日前，有网络消息称世嘉已着手开发《飞龙Ⅲ》，意欲创作一部与前2代风格截然不同的作品，正当广大玩家在推测该消息的属实与否而左顾右盼时，SEGA推出了这款《飞龙RPG》。

从题目中便可了解，这是一款



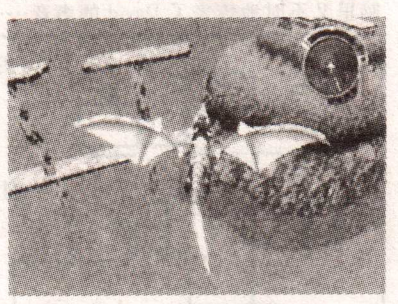
RPG游戏。是否受诸如《武士道列传》的影响另当别论，单从目前公布的开发画面看，游戏的制作水准相当高。游戏基本以两条主要线索展开：主人公生活的小城和骑龙飞行的场面。飞行场面继承了前作的"雷达"系统，通过屏幕右上角的"雷达"可迅速判断出敌人位置以及时做出反应。龙的活动范围很广，包括海湾、沙漠、水上都市等神奇景观。游戏临场感十足，如果仅看到飞行画面，谁也不会想到这是一款RPG游戏。在主人公的小镇，可以遇到各种各样的人及神奇的陆行兽，全部由真人排演后用POLYGON加工处理的游戏人物一举一动十分传神，城镇的光源处理亦很出色，一天24小时的风景变化给人感觉十分真实。

十五岁的少年艾吉（EDGE）是帝国发掘所的一名雇佣兵，周围的士兵

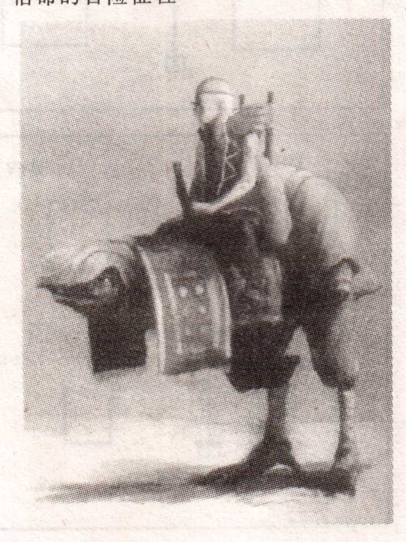


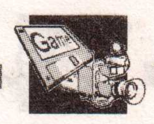
都把他当成孩子照顾。性格倔强的他为证明自己已是一名优秀的士兵而我行我素，心里却已将其他士兵当作家人一般尊敬。然而一天，艾吉等士兵在执行一次特殊任务时突然受到某攻击性生物的袭击，众人在与怪物短兵相接时偶然发现了一处古代遗迹，而在遗迹的一挖掘物中竟睡着一名亚人类少女。与此同时，帝国的空中援军部队到了，他们的目标不是攻击性生物却对自己的盟军展开了攻击。艾吉不敢相信自己的眼睛，转瞬间伙伴们一个个痛苦地倒了下去。而帝国空中部队的克莱曼（CRAYMAN）将军却抢走了亚人类少女。悲愤交加的艾吉怒吼着向敌人扑去，却听到一声清脆的枪声伴随着令人窒息的剧痛，愤怒的泪水模糊成一抹殷红的绸布，他的意识渐渐远去了……

待艾吉醒来，发现自己身处一个完全陌生的世界中，这里是神秘的古代遗迹的深处。这时，艾吉再次受到攻击性生物的袭击，疲惫负伤的他只得闭眼听天由命。正当一切都即将完



结时，一只古代的神秘生物出现了，它轻而易举地用生体光束解决了这个难缠的家伙。那象征着无上地位的长长尖角，蝴蝶般美妙绝伦的翅膀，没错，这就是传说中权威和力量象征的飞龙。当艾吉睁眼观望时，飞龙已缓缓降至他的身边。"这里是……？"此刻遗迹中回荡着令他似懂非懂却又倍感亲切的神秘之声，自己面前的飞龙象遇上了久违的主人一般俯首示意。怀着对死去战友的缕缕哀思、对克莱曼的满腔仇恨以及对神秘少女的关切同情，艾吉缓缓骑上飞龙，一声长鸣，脚下的土地渐渐远去，少年和龙踏上了宿命的冒险征程……





前线任务·命之抉择

PS / SQUARE / S·RPG / 97年夏

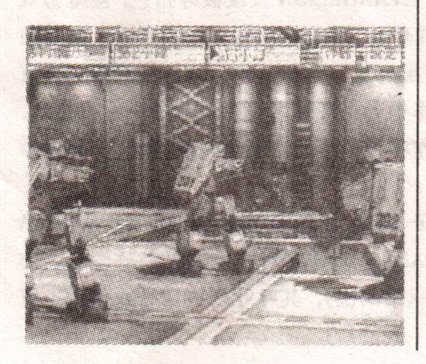
史克威尔的S·RPG名作《前线任务》的最新作《FRONT MISSION ALTERNATIVE》将于今夏在PS上推出。POLYGON描绘的巨大机器人的



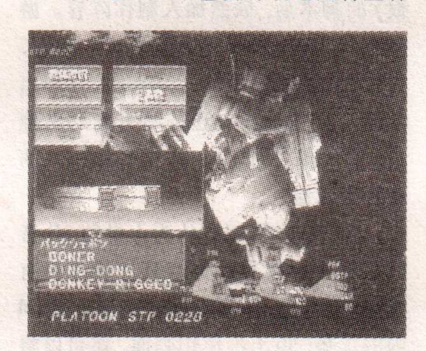
激烈火爆场面、超华丽的MOVIE演示镜头以及真实时间模拟战斗都与前作有着显著的区别。

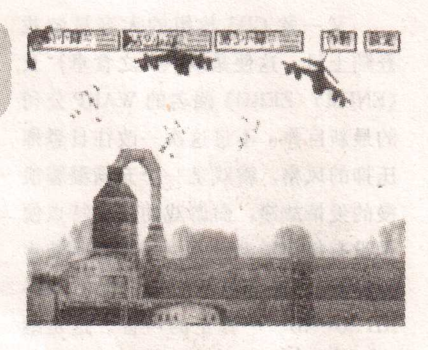
游戏故事发生在前作以前的非洲大陆，当时流行一种超巨型的攻击武器WAW。这种WAW是一种巨型装甲运兵车，还可搭载2台WAW战斗机器人，有着可怕的攻击力和制御力。

游戏中有30种以上可执行的任务，目的迥然不同。每项任务的执行步骤均可分成3步，第一确定战斗目的及战场地形；第二对各小队的编成及行动做出指示；第三采取行动。每次任务结束后，都会得到总部武器及防具的供给。假如战斗中表现良好，如保持最低损失或短时间完成任务，会得到特殊的装备，下一项任务也会因本次战斗的完成情况而有所变更。



游戏战场有着多种地形，包括城市、沼泽、海湾、沙漠、废墟以及荒地。战斗效果丰富多彩，尤其是攻击敌人时有着极为逼真的演出，受到攻击的敌人及建筑物轰然炸碎，甚至街道中行驶的汽车也会因气浪而燃烧或飞向空中。游戏保持了前作受欢迎的机体改造系统并做了简化，重设了自动改造系统，其中包括重视攻击力的强袭型，从后方提供援护的支援型以及攻守相当的平均型。另外，WAW武器加入了迷彩要素，配合战场不同共有四种迷彩可供选择。正常色适合于灰色的城市地区，绿色会有效地配合丛林





伏击战，红色与废墟地带的泥土十分相似，而沙漠消耗战则非黄色莫属。

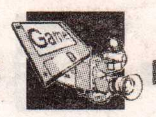
《前线任务》的开发者，SQUARE第7开发部部长原正宪在谈及《ALTERNATIVE》时，强调游戏画面是本作最重视的。游戏中穿插了大量精致的演示画面，目的是使游戏者融入游戏中的世界，对自己的“WAW”产生感情。本作一改前作的战棋模拟为即时战斗，即敌我双方在某一特定环境下同时行动、战斗，因为真实战争不比1对1打斗，战棋模式很难体现现代战争的紧张感和策略性。本作在前作的设定方面做了调整，目的是使任何玩家都能轻松上手。节省了庞杂的战斗指令及装备时浪费的宝贵时间，玩家可充分体会战斗本身的乐趣。

火星物语

PS / ASCII / RPG / 97年冬

在日本广播节目中大受欢迎的广播剧《火星物语》将以GAME形式登场。这部名为《火星物语》的广播剧每周六凌晨1点至1点30分在东京文化广播节目中播出，拥有大批狂热的“火星迷”。由于广播剧中有横山智佐，千叶繁等著名配音演员参加使得该剧魅力大增，一经播出即反响强烈。基于日本广大听众的迫切要求，策划人广井王子决定将其游戏化。将广播剧改编为电视游戏是前所未有的，广井王子反复认真地考虑了广播与游戏的相关性后做出了以上决定。如果游戏获得成功，广井王子有将其排成歌剧的打算。3月26日的新闻发布会上公开了部分游戏画面，POLYGON制作的Q版主人公高举战刀，在夕阳下信誓旦旦般的执着表情预示着又一款令人期待的RPG大作即将登场。





REAL SOUND—风之悔恨

SS / AVG / WARP / 97年夏

又一款CD3枚组的大容量游戏登陆土星，这便是以《D之食卓》及《ENEMY ZERO》闻名的WARP公司的最新巨作。不过这次一改往日恐怖压抑的风格，游戏是一个充满温馨浪漫的爱情故事，而游戏的最大特点便是没有任何游戏画面，只有动听的吉他曲伴奏，正如游戏的标题所示：REAL SOUND——真正的声音。这是继CHUNSOFT的音乐小说后，游戏界又一标新立异的独秀。

WARP公司一向以制作高水准的CG影像而闻名业界，这次推出没有游戏画面而单凭耳朵欣赏的新类型作品的创意是什么呢？其社长饭野贤治道出了真相，他认为：最近的游戏在制作过程中逐渐偏向高品质的画面，3D、实拍、动画等等，而最优秀的东西莫过于人的想像力。比起任何CG及实拍影像，还是人本身的想像力最为丰富。爱情故事因人而异，正如同世界上没有真正好喝的汤，人们的口味各不相同。也许对某人来说，“那个人”很重要，而对于别人来说“那个人”，感觉可能是完全不同的。这种复杂的感情是影像难以表现出来的。在游戏中会出现许多诸如“那座桥”、“那座山”或“那片天空”之类的东西，比起任何画面，还是人们心中想像的“那座桥”、“那座山”或“那片天空”更令人回味。因此，包括交往的女孩和场景，全不会出现在游戏画面中，她们的形象全凭玩者自己去想像和揣摩。

游戏的开发阵容很强大。游戏脚本由饭野贤治和坂元裕二共同完成，坂元裕二曾参加过《ENEMY ZERO》台词的编写，其代表作是在日本轰动一时的爱情电视剧《东京爱情故事》。担任企画的渡边修（曾负责游戏《神秘的约柜》的企画制作），在读完《风之悔恨》的脚本后，欣然加入制作阵容。游戏全部30首乐曲均由铃木庆一编写，他曾因为《MOTHER》系列配曲而闻名业界，在音乐的心理描写方面非常擅长。游戏乐曲如今正在东京和伦敦两地加紧录制。

谈及音响，饭野认为土星的3D音响机能十分优越，比起其他硬件具有读盘速度快和先读数据并储存于RAM内的优势；由于不使用画面，还可以将大容量的音响数据藏于VRAM内。次世代机发展至今天，其音响效果已达到相当高的水平，创造出拟实的3D音效并不十分困难。饭野建议玩家在寂静的深夜戴上立体声耳机独自欣赏这部游戏，玩家完全不必紧张地盯着刺眼的屏幕，尽可以惬意地躺在床上闭上眼睛慢慢品味。没有GAME OVER的威胁，单凭自己的感觉和简单的选择便可轻松地把游戏进行下去，不过要想取得最高级的HAPPY END是相当难的，游戏中的女孩们可是感情极其细腻丰富的！

作为REAL SOUND系列的第一部作品，《风之悔恨》只是小小的尝试，为了使品味各异的玩家均能领略其魅力，饭野打算继续推出几部完全不同风格的作品。《D之食卓》的REAL SOUND版有可能成为该系列作品的第二部。

此类游戏与中国玩家的距离可能有些远，但作为新的尝试却是我们应该去了解和体会的。

超级机器人大战F

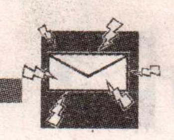
SS / BANPRESTO / SLG / 7月25日

在SFC、PS上颇受欢迎的经典游戏《超级机器人大战》系列作品即将在SS上大放光彩。这是3月18日世嘉同BANPRESTO在土星的新作软件发布会上共同宣布的。

新作暂名《超级机器人大战F》，是以SFC的《第四次机器人大战》为蓝本制作。其中改变和增加了部分情节，并追加了《新世纪EVANGELION》中的人造人EVANGELION及绫波等角色，使得游戏在原作基础上更增加了新的情节和游戏要素，可玩性自然亦增加不少。游戏与原作一样采取Q版机器人对战的模式，配合玩家选择的攻击或防御的指令会有绚丽多彩的高水准动画表现。另外，该作中会出现多名飞行员驾驶一台机器人，同伴之间对话及争吵的情况。据悉，该作将充分活用土星硬件的特点，充分展示《机器人大战》世界的独特魅力。



由于BANPRESTO系BANDAI的子会社，业界有消息称上述举动是SEGA同BANDAI即将合并导致的结果，而BANPRESTO则对这种说法表示否定：“由于广大土星玩家迫切要求推出SS版的《第四次》，其呼吁之迫切是我们做出以上决定的直接原因。”



难症会诊



取药处

1.《亚鲁巴战记外传》(SS)

问：到北方历史之墓场中消灭洞中叛军后，来到ゴートト城，国王让帕克去マイヤント镇借空中飞船，应怎样走才能到达？

答：有两种方法可到达マイヤント镇：①在ゴートト城中道具店内买一道具，使用后可瞬间到达以前曾经去过的マイヤント镇。②在移动中使用少女露(キヤロル)的咒文也可到达该镇。 (江苏常州 陈亮)

2.《最终幻想Ⅵ》(SFC)

问：如何从沙沙镇买到除锈剂打开二楼密封铁门找到武士加源？

答：到沙沙镇后，来到镇中钟楼门口，在门外会见到一个商人，从他手中以1000元买下除锈剂，就可找开酒吧二楼密封铁门。另外，若在找加源途中在记录点左上方拉开机关，就会和传说中八条龙中的石龙交战，为了世界将它除掉吧。 (浙江宁波 任宁)

3.《最终幻想Ⅰ》(FC)

问：得到土杖(つちのつえ)和浮游石(ふゆせき)且火之水晶和土之水晶恢复光辉后该干什么？如何成长、转职？

答：恢复两水晶光辉以后，到被新月形湖泊所包围的城镇克圣雷克镇(得到独木舟的城镇)，在城镇下方有一个环形山包围的沙漠，在沙漠中选择宝物画面，使用浮游石便可看到从沙漠中浮出的飞空艇，乘飞空艇去地图上方的洞窟(其中有很多龙)。在最大的房间里和龙王交谈，他便告诉你转职需得到勇士之证。在洞窟东方的试炼城里，取得ネズミのしつほ交给龙王即可转职。

(辽宁大连 王楠)

4.《鲁多拉秘宝》(SFC)

问：不知怎样才能用"言灵创造"编出想要的魔法？

答：在菜单中选さくせい即可编写言灵。言灵名称可以从各处人物口中调查得到，可以在敌人使用时记下，也可在某些宝箱中得到言灵片断，当然更可以随意创造。日文每个片假名代表的言灵作用不同，举例如下：地属性攻击：チ，ジ；火属性攻击：ヒ，イ，メ，カ，ギ；水属性攻击：シ，セ，ミ，ル，ゼ；风属性攻击：サ，テ，ネ，フ，ヘ，バ；雷属性攻击：ア，デ，ド，ロ，ツ，ト；阳属性攻击：ソ，ヌ，ピ，ヨ，ホ；阴属性攻击：ゲ，ケ，エ；无属性攻击：ガ，ゾ，ヴ，ヲ，ラ，オ，ナ，ニ，ハ；回复HP：レ，リ。这位玩友遇到的问题也可能是录制的磁碟有错误，以至不能进行"言灵创造"。

(北京吴越，四川 CAT 罗)

5.《皇家骑士团Ⅱ》(SFC)

问：大神官之女大地のシエリ－能否加入队伍？主角的终极职业在什么情况下可得到？听说把龙卖给魔女デネブ可换得物品，请问方法？"龙玉石、言灵石"有何作用？魔女デネブ能否加入？

答：大地のシエリ－可以加入队伍，要注意选择正义的路线，让大神官之女风、炎、水三姐妹加入队伍。在バンハム－バの神殿的战斗中，令三姐妹全部上阵，将大地のシエリ－的体力减至十分之一左右，她使用转移石逃走。随后回答大神官的问题时选1，待攻打下ランベスの丘后，先不忙去救公主，返回バルマムツサ町就能见到大地のシエリ－。双方尽释前嫌，至此神官四女全部加入。(方法不止一种，如先救公主或先攻打死者之宫殿再去バルマムツサ町也可，请自行试验)

据本人所知主角并无什么终极职业。如第一章中参与屠杀则主角性格为L；如不参与则性格为C，此后若与レオナ－ル谈话时选1，则性格变为N。主角性格不同自然可选择的职业也不同。当性格为C时可转职为恐怖骑士，条件是杀敌30以上。枪手职业的发现见96·11。

将不同的魔兽售出的确可以换得道具，但是在特定的城中，而且不是卖给魔女。具体如下(魔兽需20级以上)：

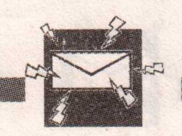
王都ハイム：龙族——ドラゴンステ－キ(STR+10)
オクトパス——タコヤキ(MEN+10)
コカトリス——合成ハンバ－ブ(INT+10)
グリフオン——ヤキトリ(VIT+10)
ゴ－レム——转移石

グリムスビ－町：オクトパス——オベロンの泪
サング－ドラゴン——龙之巢

ウエアラム町：ア－スドラゴン——地龙之战斧(STR+34，风 RES+5)

コリタニ城：レッドドラゴン——火龙之剑(STR+32，水 RES+5)

フイダック城：デル－ドラゴン——青龙之爪



(STR + 31)

ブリガンテス城: テイアマット——黑龙大剑

(STR + 35)

バーニシア城: ブラックドラゴン——黑龙之杖

(INT + 16, STR + 11, 神圣 RES + 5, 隐藏特技アビス)

アルモリカ城: コカトリス——翼之指轮

(AGI + 4, INT + 3, 飞行道具)

クリサロ－町: レッドドラゴリ——火龙靴

(AGI + 4, RES + 3, 熔岩行走)

古都ライム: バハム－ト——龙之盔(RES + 8)

バルマムツサ町: バハム－ト——龙之铠(RES + 10)

港町アシコトン: バハム－ト——龙之盾(RES + 20)

其中王都ハイム得到的前四种物品可在战斗或练级时用道具指令使用,角色能力可得到相应弥补。

龙玉石可使 3 格以内龙族战斗力上升, 言灵之石可使 3 格以内巨人战斗力上升。

魔女デネブ可以加入, 当然难度很大: 需在她店中一次性消费一百万元购买道具。(本人曾一掷万金买召唤水晶, 却不见效, 后来便将自己没有的全部道具及咒文书统统收购, 魔女才请求仲间) 另外 96・11 中《 <皇家骑士团Ⅱ> 的秘密》一文有几处需更正: 魔女デネブ并不是每月十六日都能遇见, 她的出现有其特殊规律。获得禁咒要在与大神官对话时选 2, 且神官四女均可转职为巫女, 获得四个禁咒。 (浙江杭州 叶军　　北京　慕容)

6.《ENEMY　ZERO》(SS)

问: 当接通电梯电源, 上二楼后枪被怪物打掉, 无路可走如何是好?

答: 出电梯后迅速向左跑, 到尽头一扇紧闭的大门前, 按上键和 C 键会发现上方有一通风口, 之后劳拉会向上爬脱险。 (北京　　李智)

问: 在第三张盘上, 劳拉要打开 6 楼动力室 POWER ROOM, 机箱前有四个按钮, 每输入一次一至四位数号码后便开始转动, 但电源并不能开启, 请问到哪里寻找该密码或提示呢?

答: 首先去 B1 的 STORE　ROOM 找到奄奄一息的戴维, 在屋中箱子上取到一张写有密码的纸条(上半张)。调查戴维可得到一块芯片。去 5 层(FO5)乔治的房间在电脑前使用芯片, 随后一只怪物袭击劳拉被乔治解救。劳拉跟他走出房间, 并在两道门之间的地上捡到一把钥匙。去七层船长房间里的 X 光机前使用钥匙, 看完结果后乔治出现并纠缠劳拉。跑回 5 层戴维的房间后, 乔治跟来, 一只怪物将其杀害后被劳拉用枪消灭。调查两次乔治的尸体得到一张磁盘和写有密码的纸条(下半张), 此时方可去 6 层动力室输入 180、270、0、135 打开电源。 (北京　尚晓鹏)

7.《大贝兽物语》(SFC)

问: 主角一行人来到神殿, 在水池边打倒大怪鱼得到水之贝(传说之水贝)后, 应前往何处?

答: 主角应继续前进, 来到カル山脉, 在山中要利用魁克的绳索才能前进, 遇到一个自称叫莱帕的男子, 他请求主角帮他取得一种叫ケスモスト－ン的金属, 此物就在莱帕后的山崖上。取得后莱帕说要打造一把强力的剑送给主角。通过山脉到达マ－ナリ－镇, 在莱帕的锻冶屋中得到神剑, 它可以切开茧并救出村民。 (北京　赵永为)

特药

《古墓丽影》(SS, PS, PC)

第七关麦得斯大殿中, 高台上四道门开关应为 1、34、35、15。97 年第 2 期中攻略有误。

候诊室

1.《大地女神》(SS)

○有一关胜利条件为打倒无名女神, 但打到对方 HP 为 1 时就无法再攻击 (怎么攻击 HP 都不会再减), 请问如何处理? (福建厦门　吴鹭峰)

2.《光明圣柜》(SS)

○开启完洋馆之门后怎样进行? 怎样取得 3 件封印的兵器? (河南驻马店　RPG 迷)

○取得三神器后如何进入魔法塔? 另外可成为仲间的妖精共有多少, 妖精升级有什么用? (天津　任晓军)

3.《鲁多拉秘宝》(SFC)

○打到梭罗姆进入最终之章后, 如何到ウルズの门(过去之门)?

4.《时空之轮》(SFC)

○在"命运の时へ……"的隐藏情节中, 机器人ロボ将 A・D・1000 的沙漠变为森林后, 找到ロボ, 便会出现鲁卡穿越时空隧道救母的情节, 可不知将如何停止机器? 另外如何找到被盗的太阳石? (北京　董希子)

5.《魔法骑士》(SS)

○在"生命之树"那段情节, 如何从第三层进入第四层? (江苏南京　何昊旌)

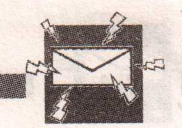
6.《古墓丽影》(PS、SS、PC)

○第三世界第十二关圣殿中, 从石像对着的一块白石爬上向右跃进, 到一处上方有石缝的地方先移动过去, 再爬上向左跳跃几次到了一处开关前, 拉下开关打死一只巨型蝙蝠。

97 年 3 期 54 页攻略中提到: "从石像对着的山石爬上, 拉下开关, 打开左下角的门, 倒着滑下进入另一洞中, 下水拿到钥匙……"请问"另一洞"到底在哪里? (陕西眉县　牟小明)

7.《新乞丐王子》(MD)

○救了仙境花园, 开了那朵奇花后, 有一流沙区挡住



了去路。在流沙区有一座塔如何进入?怎样过流沙区?

(广东顺德　钟亮)

8.《四狂神战记Ⅱ》(SFC)

○在收了哈笛卡之后去了东方之塔但无法进行下去,另外偷王冠的那座城左上方的洞窟里有几个宝箱打不开,请高手帮忙。(上海　强斌)

○过了バウソドキングダム城后进入はいきよの塔,在2F怎样打开那扇带音符的门?(河北保定　马志彬)

9.《梦幻模拟战Ⅲ》(SS)

○隐藏版面?4如何进入?(上海　叶骏)

○在26关后用选关法可进入?5,胜利条件是敌全灭,但当全灭敌人后不知为何莫名其妙地GAME OVER?

(广东　冯见能)

10.《最终幻想Ⅵ》(SFC)

○找到武士加源杀掉石龙后,再回到遇见蒂娜的村子时为何遇不到曾出现的魔兽,让蒂娜加入?当来到多马城,加源被带入梦境后,找最终的BOSS交战,为何BOSS一直不现身而两只魔兽也打不死?(江苏南通　陈楠)

11.《新创世纪》(MD)

○在过火山时,进第一个山洞后,如何找到出路?以下如何继续?(河南郑州　刘磊)

12.《最终幻想Ⅳ》(SFC)

○第一次乘船后的大陆上,有一关底BOSS与你互换身体,屡战不胜,请问如何是好。(北京　秦臻)

秘方屋

一.《最终幻想Ⅶ》(PS)

1."てきのわざ"全部技入手地点大公开

装备魔石"てきのわざ"后,在受到敌人攻击后可以学会全部24种必杀技。现将其入手方法及地点公布如下。(表见第94页)

2.神奇的海底沉艇

在ゴールドソーサー附近的海中有一艘神罗飞艇的残骸ゲロニカ。其中藏有许多强力的武器和魔石。另外,对这里的敌人使用"变化"(ヘンカ)的指令,往往可以将其变为提高力量或防御力的道具,成为最强战士将不再是梦想。

3.魔晶石装配技巧

①将相同魔法系的几块魔晶石同支援系的魔晶石组合使用,可使魔法威力倍增。比如将雷系魔法いかづち分别同HPきゅうしゅう,ついかぎり,ついでにぬすむ组合,攻击后便可使出雷系攻击同时可吸收敌HP及盗走敌人东西。

②"追加效果"(ついかこうか)的魔晶石同魔法系的魔晶石组合后装备在武器上,对敌攻击时可使敌人状态异常,装备在防具上可以预防己方状态异常。

ハーデス+ついかこうか

在武器上装备后可使敌人出现"睡眠""毒""混乱""沉默""ミニマム"等状态。相反,如在防具上组合使用便可预防以上状态。

チョコボ&モーグリ+ついかこうか

可以将敌人的动作暂时停止,便于己方攻击或逃跑。

オーディーン+ついかげこうか

在武器上装备,攻击后会使敌人处于"战斗不能"或"死的宣告"的状态,"斩铁剑"产生"战斗不能","グングリルの枪"则对敌人进行"死的宣告"。在防具中装备后,可以防止敌人的"死的宣告"对己方的影响。

(北京　契舍尔)

二.《勇者斗恶龙Ⅵ》(SFC)

为了帮助那些至今还被《勇六》所困的玩友,特告之以下几点秘诀:

1.在金德罗组的秘密洞穴中,在B2石像下面墙壁转折处调查可找到隐藏楼梯,进去可取得斯费达盾(スフイダのたで)。

2.在帕斯加尼(バスカニ)上面的海底可发现沉船,并找到很重要的第三把钥匙(さいごのカギ),有了它就能轻易找到60枚以上的金币,来换取神秘之甲。

3.在甘迪诺城左上方海底中可找到海之龙王,可获得大量宝物。

4.在莱德克城中的一井中有宝物,但可望不可即,进入的方法是穿过该城的海底洞窟。

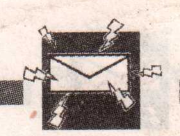
5.最重要的第三场比赛,可用以下方法组合胜出:奇迹之剑加神秘之甲加赛巴斯头盔加斯费达盾加メガザルのうでわ(战斗中有用)。

6.宝物ドラゴソのさとり随便给谁都可以进化成龙族战士。(浙江　郑文众)

三.《光明力量Ⅱ——古代的封印》(MD)

当你玩这部游戏时,是否会遇到这种情况,眼前明摆着一个宝箱,但由于它被一些障碍物团团围住而无法取得宝物?迷宫过于复杂而晕头转向?对某些隐藏地点发现不够?没关系,现向你送上"威力加强版",包你将大小隐藏之物一网打尽。

按住↑开机或复位,便会响起一段振奋人心的战斗音乐。此时画面右上角会出现战场选择序号。0是通关后的隐藏明星战场;1至48分别为此游戏必须进行的48场战斗;48以后不要选,否则会死机。此后画面右上角的0和1代表否和是,选择后即进入战斗。进入战斗后,主角的体力为99,攻击力为??(实际上是103),其它一切指数正常。当升级后,体力等指数还会增长。若主角使用逃跑咒文,还会出现以下几项:一、是否进入教堂;二、进入第几关的商店;(选择68以上还可购得秘密武器[樱木?])三、队员调整(战车);四、是否再次选择战场。



按住↓开机或复位，即可进入选关画面，有1至68关可供选择。值得注意的是37，有时选择后会进入一些没有入口的隐藏地点，但出去后就进不来了。选关后，主角的数值不会改变，但……按住B即可在任何地方走动，包括山上、水中、屋顶或穿墙。你甚至可进入武器屋的柜台后，王城中的藏宝室……在地图画面上，若主角使用逃跑咒文，即可瞬间到达“圣水巫女”的神殿。殿外原本有一块飘浮在空中的陆地，无法上去并取得宝箱；但使用上述秘技便可得到一个太阳，但它既不可装备亦不可使用，难道是在某些战斗里发生奇迹的宝物？另外，从?处一直向?走，可到一神秘小岛，上面有一些女孩在练武，还有一些敌人的魔法师。上前对话才知道，他是这里的神父。使用此法须注意，若记录后再次读取时，就不具备穿墙术了。因此最好一上来带着伙伴们把秘宝“一扫光”，再回格兰帝亚开始游戏。

四.《英雄传说Ⅱ》(MD)

显示眼的妙用：在山洞中穿行时，显示眼(ヨシエアの目)可以用来察看山洞中的通路、宝箱等情况。但在得到显示镜(ヨシエアの镜)之前，若想洞悉迷宫中的环境就必须大量购进显示眼。但只要买一个，并在使用前SAVE，使用后LOAD先前的记录即可使显示眼具有显示镜的功能。

瞬间脱离险境：若在任何地方被敌人包围或战斗时HP不足，就立刻选择“逃跑”指令，并连按B键，使用“ワブの翼”。留得青山在，不怕没柴烧！

划算的买卖：无论任何时候，当手中拥有キノコの王样(HP+1000)时，都可去アワル，与收藏酒的老头交换密造酒(复活 HP全满)。

(北京　王冬)

五.《光明圣柜》(SS)

道具店老板很有人情味，当你一次购物超过?件(十几至三十几不等)，他便免费赠送一件印有“男”字的防具。

在收藏第三件神器的东方之祠的3F，有一种怪物击败后可获得3333点经验值，多转儿圈可迅速升级。

(广东　林铸海)

技名	消耗MP	属性	攻击效果	入手方法及地点
青蛙之歌 カエルのうた	5	无	单　将敌并为青蛙并昏睡	受ゴンガガエリア的森林出现的タッチミー及古代种神殿中遇到的ポイズンフロッグ攻击。
四级自爆 レベル4自爆	10	无	全　使等级是4或4倍数的敌人“濒死”	受グラスラウンドエリア出现的ムー的攻击。
魔锤之击 マジックハンマー	3	无	单　吸取敌人100点魔法值	受ダチャオ像附近足斩草的攻击
白色之风 ホワイトウィンド	34	无	全　恢复我方全员的HP	受ジュノンエリア的ゼムゼレット的攻击
マイテイガード	56	无	全　同时出现“バリア”“スバリア”“ヘイスト”三种效果	受コレルエリア海岸的ピーチクラブ的攻击
天使的私语 天使のささやき	50	无	单　恢复全部异常	受到大空洞ポーランサリタ的攻击
龙之力量 ドラゴンフオース	19	无	单　增加1.5倍防御力及魔法防御力	受到大空洞内部黑龙的攻击(ダークドラエン)
テラフォース	3	无	单　对抗“一击死”及“死的宣告”	受ウータイ海岸 アダマンタイタイ的攻击
火炎放射	10	炎	单　用灼热火炎攻击敌人	受ミスリルマイン的アークドラゴン或ニブル山洞中ドラゴン的攻击
激光レレーザー	16	重	单　使敌攻击效果减半	受コレルプリズン的デスクロー或大空洞的ダークドラゴン的攻击
マトラマジック	8	无	全　导弹乱射	受ミッドガル地区的スイーパーカスタム、コレルプソズン的ブルモーター或ジュノン内部デスマシン的攻击
臭い息	58	无	全 使敌出现“毒”“混乱”“睡眠”“ミニマム”“青蛙”“沉默”中的某一状态	受绝壁内部モルボル的攻击
ベータ	35	炎	全　火炎放射的2.0版	受游戏序盘湿地带出现的ミッドガルズオルム攻击
アクアブレス	34	水	全　水泡攻击	受ゴールドソーサー地区沙漠中的キマイラ忘却之都的头目シエノバ・LIFE的攻击
トライン	20	雷	全　三角结界中加以打击	受ニブル山的头目ステリアキーパー或绝壁内部ステイルヴ的攻击
マジカルブレス	75	炎冷雷	全　给予敌炎冷雷三种属性的综合打击	受绝壁内部ステイルヴ或大空洞内部パラサイト的攻击
????	3	无	单　用最高HP与损失HP之差给敌打击	受ミッドガル八番街ベヒーモス的攻击
ゴブリンパンチ	0	无	单　用拳头攻击，若与敌级别相同，可给与8倍打击	受ゴブリンアイランド的ゴブソン的攻击
チョコボックル	3	无	单　以使用者的级别数与逃跑回数之积给敌打击	受到各地陆行鸟チョユボ的攻击
レベルラデス	22	无	全　对级别是5或5的倍数的敌人一击必杀	受大空洞内パラサイト的攻击
死の宣告	10	无	单　给敌人“死的宣告”	受ギ族洞窟中ギ族亡灵或ステルシーステップ或サンゴの谷的バウンドフアット的攻击
死のルーレット	6	无	全　在敌我之间展开轮盘赌，指针最后指到谁一击必杀	受大空洞内部デスデイーラー的攻击
シャドウフレア	100	无	单　黑色火球的爆炸攻击	受游戏终盘アルテマウエポン或大空洞内部ドラゴンゾンビ的攻击
なんとか????	110	无	全　消除敌防御力给与打击	受大空洞内部ドテゴンゾンビ的攻击







▲北京　崔小峰(好气势,注意一下人体比例…)

▼四川　黄云亮(杀气很盛的一刀,不过背景…是我眼花吗?)



◀陕西　张健(来稿都很不错,想办个人画展吗?)



游客须知

清明节才过不久，镜花园中却早已万紫千红的一塌胡涂(大概是读者投稿的热情导致气温升高的缘故)，花心的我在取舍之间也大伤脑筋，比如一种叫《侍魂》的花就有好几十支，这期镜花园也就变成《侍魂》精品展了。

近日收到的稿件常很"眼熟"(以为某日本画家以N个笔名投稿)，只好统统不用(可惜)。为鼓励创新，镜花园将举办时装大赛，为游戏中的人物设计新的服装，此命题的来稿会优先选用，稿费从优！

——园主:丹

◀延边　宿海成(如果多加入一些自己的东西就更好了)





杏花村

本店酒保：小马

"残寒销尽，疏雨过，清明后。花径款余红，风沼萦新皱。乳燕穿庭户，飞絮沾襟袖。正佳时，仍晚昼。着人滋味，真个浓如酒。"

看了调查回函中读者朋友们对《仙剑》的评价，我感觉不少朋友对古典诗词似乎有了新的兴趣。当然仍有不少人用流行歌词来形容感受，不过我想面对这款文化色彩还算浓厚的游戏，更不该忘记继承优秀文化遗产的问题。下面登录一些朋友对《仙剑奇侠传》的评价：

逍遥何必如此代价。（北京 赵捷）

相见争如不见，多情还似无情。

（北京 周燕宁）

糊涂的爱。（北京 耿昕）

欲哭无泪，欲罢不能。

（安徽 姜乔）

鸡肋。（北京 宋沿霆）

仙山龙水九洲赞，剑弩锋茫四海美。

奇招异式谁人及，侠骨风流扬百年。

（陕西 王浩）

我为逍遥号，但使电脑笑。

为情求天应，不知其可调。

（吉林 郭晨星）

无边迷宫使我情到用时方恨少。

（北京 由剑虹）

仙剑奇"瞎"转——迷宫太多了。

（广东 谢昌荣）

一部堪称经典的游戏三两句话确实不易评说，从下期起小店将划出专门的地盘刊登读者的"游戏点评"。

上期读者问卷调查中获"最有价值意见奖"的是广西桂林的温伟朋友，他的意见是：1. 电玩点将榜制作成彩页；2. 介绍共享软件精品及网址；3. 游戏介绍给予分数评价。

——我是你们"最×十的三十次方"的忠实读者，在此想提些意见。"杏花村"作为杂志与读者交流的纽带，一个中转站是否小了些，难以体现杂志与读者心连心(再这样下去恐怕会"心肌梗塞")。（上海 沈宇翔）

类似的建议已不计其数，下期起小店将扩大营业面积，不然我怕是要被"炒"了。

——我想给"杏花村"写信，又想参加读者问卷调查，两者能否用同一个信封寄来？贵刊既已上网，会不会对网上的读者来信较重视一些，特别是"杏花村"，会不会怕拆信麻烦而忽视我们没有上网的读者（有的报刊就出现过这种现象)？（广州 马志强）

我记得曾收到过一封分别给五个栏目投稿或提议的信，那些稿子都被妥善地送交给各小编并做了登记，你放心了吗？能够上网的朋友，可以与PC兔子等网络狂热分子直接交流；而我假如怕拆信麻烦，店里的酒就要变成真正的陈酿了。

——每读一期《家用电脑与游戏机》就象进入了一场五光十色的梦境，但刚进入美妙时刻就从梦中惊醒，因为这本杂志读完了。我尽力地想找一段，哪怕是一句刚刚没有读到的话，可是没有了，真是有一种意犹未尽的感觉。因此我希望贵刊能以电脑知识，电脑游戏为主发行《家用电脑与游戏机增刊》，其次再发行一些配套的光盘。但愿我的意见有朝一日能成为现实，圆一个五光十色的梦！（北京 孙超）

读遍每一句话的精神让我很感动。可以告诉大家的是增刊会有，光盘也会有的，目前都还处于策划审批阶段，请大家耐心等待一段时间。

——听说这里是个聊天的地方，你是酒保，"掌柜的上哪儿去了？"（似乎某片中反派台词）

贵刊的问卷调查我参加了几次，发现凡是印在调查表后的文章必为最差，因此建议取消最差文章一栏，因为这篇文章已随表送回杂志了。另外，贵刊新设的最快回函奖不公平。外地的读者因地区远近、交通等方面的因素，得到贵刊的时间就不定，必然直接影响发信到京的时间。晚发行的省市的读者得不到奖，太不公平了。

（江苏苏州 郭顺）

——春节之际本人信步闲逛，偶入一书局，信手拈来贵刊，一阅之下立即被贵刊丰富的内容吸引，大有相见恨晚之意。后该书局屡屡出现我的足迹，遍寻96合订本(下)不获，于三月中打长途至贵刊质问，一不知名者居然恬不知耻地回答"正在编辑"，气得本人七窍生烟，无奈只有将贵刊狠狠地……猛读三遍方才解恨，望贵刊抓紧时间，尽快用远水救近火。

另本人对贵刊严谨的工作态度表示敬意，96合订本(上)厚厚的几百页居然无一错字！真是难得。

（湖南郴州 李德）

读者问卷调查中最快回函奖的评定已做了改进，请留意调查表。96年合订本(下)已在4月上市，酒菜上得晚了些，请广大读者朋友见谅。

——我们发现4月号上的《巧除花屏》在同月的《电脑爱好者》上也出现了，且一字不差。这令我们这些忠实读者十分气愤，如果每篇文章都这样，那我们只买一本好了（也许是节省钱的一种好途径)！

（北京 贺宇宁等五位中学生）

很多读者来信反映了同样问题，为此乐水与《电脑爱好者》的编辑取得联系，证实了四川官明亮的一稿多投行为。两家杂志已决定联手将其"封杀"。目前同类报刊林立，抄袭、一稿多投等行为层出不穷，为了杜绝这类损害读者利益的行为，除了我们自身的努力，也希望大家给予积极配合。

小店下一期就要装修改造了，朋友们有什么锦囊妙计请不吝赐教。



《FFVII》的结局想必大家都已领略了，留给我们的不仅是百种回味，还有一丝悬念：有第二种结局吗？

ISSN 1005-6793



国内统一刊号: CN11－3450/TP 定价: 6 元